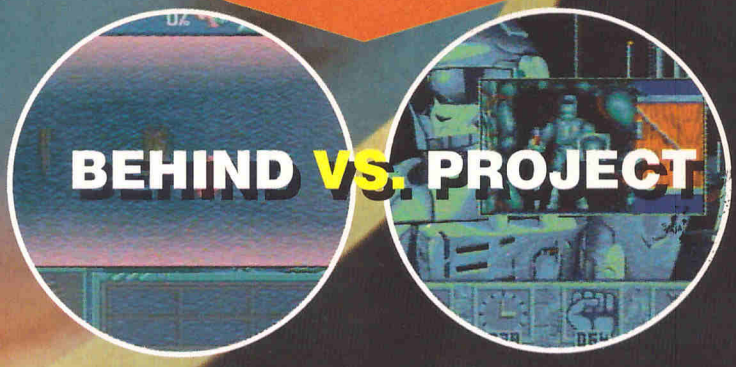
MEG AMIGA

Dünyanın birazcık satan AMIGA dergisi

EKİM 1995 SAYI: 4 70.000 TL (KDV dahil)

A 500' DE TEXTURE MAPPING DEVRİ BAŞLIYOR



Taekwando Masters

Guardian

Kemerleri Bağlayın:

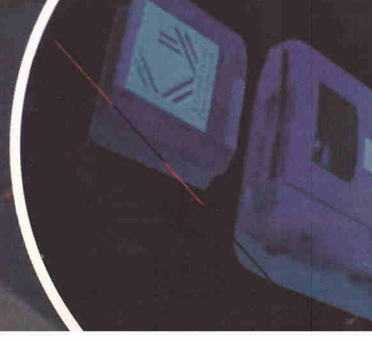
TURBO TRAX

Kıyasıya Rekabet:

PLAYER MANAGER 2

Floppy'de Devrim

ZIP DRIVE



İÇİNDEKİLER

EKİM 1995

OYUNLAR

22 Player manager 2

25 Guardian

26 Reunion

28 Project battlefield

DEVAMLI YAZILAR

4 HABERLER
Gözünüz, kulağınız, herşeyiniz... Her ay hizmete hazır.

6 PIXEL ÜSTADI
Grafik kursu son hızla devam ediyor. Üstadınız yine döktürüyor...

7 COMP. MUSIC
Müzik sorunlarınız anında çözülür. Lütfen sıraya girin!

8 RAY-TRACE
Boyutları aşmaya hazırlanın. Bu ay yine ilginç bir konu...

14 OMAY'LA AMOS
Oyun yapmada son söz: Omay ve Amos.

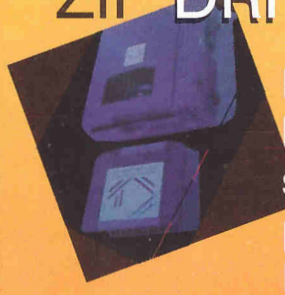
16 DR. CHIP
Oyun yapmada son söz: Omay ve Amos.

18 ZEBANİ ZONE
Evet nerede kalmıştık! Hazırsanız şov başlıyor...

38 FRP DÜNYASI
Mahzene girmeye hazırlanın. Büyülere ve kılıçlara dikkat...

40 KOMMODOR ABİ
Soytarılık ve komiklik had safhada. Kasıklarınız ağrıyacak...

ZIP DRIVE 36



Floppy'nin kahreden sorunlarına paydos. Zip Drive Floppy disklerde yeni bir çağ açıyor.

37 CYBERVISION 64

24 BIT Grafik kartlarını tarihe gömebilirsiniz. Artık CYBERVISION 64 zamanı...

DİP NOT 42

Tamamen serbest ve süprizlerle dolu bir sayfa. Her an kaza çıkabilir!

29 Taekwando Masters

31 Turbo Trax

32 Behind the Iron Gate

33 Dead of Night

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Hala Benim

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU ŞAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
?

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTEŞAR
Artık Turbo

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Durum çok vahim!

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Çok kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Omay, Edge, Milo Tarkan,Raven,Suicyco

ÇİZERLER
Sencer, Turbo,Raven

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

Her ayın ilk haftası içinde yayınlanır. Yazıların sorum luluğu yazarına aittir. Bu dergi basın yasalarına uyar.

HERKESE MERHABA V4.32

EDITOR

Doğum Travmasını bilirmisiniz? Ya da daha önce duydunuz mu hiç? Peki şimdi şöyle bir varsayım kuralım: Bir an doğum anımızı düşlemeye çalışın. Hatta daha önce annenizin karnında olduğunuzu varsayın. Etraf karanlık ve sessiz. Bir sıvının içinde, garip bir şekilde, ortamın rutin uyarılarını algılamaya çalışıp yaşamaya ve bu yaşama alıştığınızı varsayın. Böyle yaşamayı algılamak için her ne kadar çevreden minimum düzeyde haberdar iseniz de genel de bunun rahatlığını duyuyorsunuz. Fakat bir gün bir sinyal, bu yaşamın sona erececeğini bildiriyor. Artık bu yaşamı terketmeniz, bundan sonraki için yeni bir yaşam formu, yaşam alanı bulmanız gerekiyor. Evet travma dehşetli bir açılışla başlıyor: hiç alışık olmadığınız bir ışık, gürültü, üreme organlarından geçiş, kırmızı bir renk ve ilk soluktaki havanın akciğerlere dolması. Doğuyormuyum? Ölüyormuyum? Yaşam ile ölüm arasındaki dehşet çizgisinde ilerlerken artık o bildik yaşamınız sona eriyor ve yabancı, bilmedik bir yaşama acılı ve dehşet bir başlangıçla başlamış bulunuyorsunuz. Bu doğum anındaki sarsıntıyı bütün bedeninizde hissederken dış etkenlerin yumuşatılması sayesinde de bu yabancı yaşama alışıyorsunuz. Fakat o ilk doğum anı çok ama çok derinlerde, asla ulaşamayacağınız bir yerde duruyor...

İşte MegAmiga da bir yıl böyle bir doğum travması yaşadı. Fakat bulunduğu ilk yabancı ortam onun için hiç de yabancı değildi. Aksine herşeyi algılıyor,son dehşet an için hazırlıklarını tam olarak yerine getiriyordu. Üstelik böyle bir durumun sağladığı rahat bir ortam da yoktu. Sonra ilk sinyal geldi ve artık doğması gerektiğini anladı. Fakat doğum anı bütün doğum travmalarından daha acılı ve dehşetli oldu. Yeni bir yaşama geçmenin heyecanını bilincinde canlandırırken, bu yaşamın acımasızlığını tahmin etmiyordu. Sonuçta toplam 7-8 kişi eşliğinde doğdu ve yaşamını hala bu 7-8 kişinin eşliğinde sürdürüyor. Dış etkenlerin sertliğine ve acımasızlığına rağmen...

Niye mi yazıyorum bütün bunları? Hiç, birden bu elinizde tuttuğunuz 5. sayıya gelirken (aslında dört. Biliyorsunuz ilk sayı 0. sayı) ilk dergi çıkarma çabalarım geldi akhma. Daha dün gibi hatırlıyorum herşeyi. Dergi çıkacak, çok satacak, 2 sayı sonra renkli olacak, sayfa sayısı artacak; buna rağmen ucuz olacak, vb. vb. Beş ay önce ben, ne de güzel hayaller kuruyormuşum. Doğum anında doğum günümüzü kutluyormuşum meğerse. Ancak her güzel hayal aynı orantıda bir gerçek tarafından son bulur. Bugün gelinen durumu inanın ki bundan 5 ay önceki ilk dergiyi çıkardığımız ve piyasaya dağıtıp rezil olduğumuz anda düşünemezdim. Kimse düşünemezdi.

Evet dostlar herşeye rağmen derginin 5. sayısı elinizde. Artık git gide alıştığımız bu dergi, hala bazı kişi ve olaylara inat, büyük bir istekle çıkmaya devam ediyor. Siz duyarlı dostlarımız olduğu sürece devam edecekte. İlk sayıda ki underground hava, yerini git gide olgunlaşan bir düzene bırakmış olduğunu daha geçen gün oturup şu son 4 sayıyı incelerken anladım. Tabii okurların arttığını da o zaman anladım. Siz okuyucu olarak elinizden geleni zaten yapıyorsunuz. Ama sırada işleri iyice zorlaştıran ve beyinlerindeki her yerin fesatlık duvarlarıyla örüldüğü başka kişiler var ki, artık onlar için malesef acıma duygusu kaplıyor içimi. Kimseye herhangi bir art niyet beslemediğimiz şu piyasa da bu kimselerin iyilik yapmayı bir lüks olarak görmesi bizim suçumuz mu, doğa kanunu mu yoksa gerçekten kötü olmaları mı? Ancak görüyorum ki iyilik bazen çok pahalıya mal olan bir şey. Bu tip insanların (ve türevlerinin) hiçbir davranış biçiminden anlamadığı ama çok iyi anladığı başka bir dil, başka bir davranış olduğunu malesef daha yeni öğrendim. Aman boşverin bunları benim kişisel meselelerimle kimsenin kafasını karıştırmayalım.

Bu ay da gördüğünüz gibi renk konusundaki ciddiyetimiz devam ediyor. Bu ciddiyet devam ederse diğer sayaların da renkli olmaması için hiçbir sebep yok. Tabi şunu hemen belirtelim: biz hala kendi başımıza bu işi yürütüyoruz. Kimsenin kafasına yanlış fikirler takılmasın. Yukarda belirttiğim gibi doğum travmasının en acısını yaşayan bu dergi hala 7-8 kişi tarafından büyük bir özveriyle yaşatılıyor. Sonra kalkıp "niye fiyatı bu kadar pahalı" diye birşey söylemeyin lütfen. Sanırım anlıyorsunuz. Derginin içeriği her ay değişmekte. Bunun anlamı her ay bir yenilik yapmaya çalıştığımız oluyor bit tabiiki. Herkesin birşeyler bulacağı bir dergi yaratmaya çalışıyoruz. Bu konuda bayağı eksiklerimiz var. Eksikleri geçici bir süre de olsa yamayabilmemiz için bize sizler yol göstereceksiniz. İşte bu yolu göstermeniz için biz bir Anket hazırladık. Bu tip bir girişim genelde her dergi tarafından okuyucunun nabzını ölçmek için yapılır. "Nabza göre şerbet" yapmamız için sizlerinde bu anketi doldurarak bize göndermeniz gerekiyor. Yani daha ne söyleyeyim ki? ankete bakın, okuyun ve isterseniz adrese postalayın işte bu kadar basit. Bu arada isim olarak sürekli duyulduğumuz Aktüel tarafından da duyulmuş olacak ki bu ay bizimle bir röportaj yapmak istediklerini söylediklerinde ben oldukça şaşırdım. Sonuçta derginiz MegAMIGA için de birilerinin ilgilendiğini görmek istiyorsanız 21 Eylül tarihli Aktüel'i alıp okuyabilirsiniz. Bu röportajın gerçekleşmesinde yardımı olan dergimiz çizeri Sencer'e ve Elif Key'e (soyadın için yapacak bir şey yok elif üzgünüm. Kendine uygun bir kilit bul) teşekkür ediyorum. Tabii bizim röportajımız da MegAMIGA-Aktüel arasındaki bir zat üzerine oldu. Bunu da siz içeride okuyun artık.

Evet farkında olmadan yine fazla konuştum ben (yazdım da denilebilir). Sonuçta yine süprizlerle dolu bir ay yaşadık dergi erkanı olarak. Kendi kurduğumuz bu güzel düzeni bozacak art niyetli hayvanlara geçit vermediğimizi, bundan sonraki çıkacak derginin editör yazılarına bırakarak hepinize bol render'lı...pardon yazılar karıştı; bol neşeli ve AMIGA'lı bir ay diliyorum ve her zamanki gibi şunu asla unutmayın diyorum (yine kafiye):

"İNSAN İYİLİĞİ GÖRDÜĞÜ YERDE MUTLU OLUR, AMA ASIL SEVİNDİREN UMDUĞUMUZ YERDEN GELEN İYİLİKTİR"

ZEBANİ

Çok özel teşekkür: UĞUR KARLIOVA: Gösterdiği üstün performanstan dolayı ve ÇAĞRI ÖZTOKSOY; iyi kalpli iyi bir dost olduğundan dolayı.

ÖNCE ÖZETLER

*HAZIRLAYAN SUNAN: *ZEBANI*

CONAN

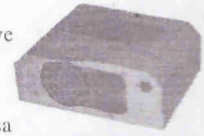
"...Şunu bilinki Prensim, kabaran okyanusların Atlantis'i ve onun görkemli kentlerini yutmasından sonra Dünyada o güne değim görülmemiş bir çağ başlamıştı. Aryas'ın oğullarının doğduğu bu çağda, Dünya üzerindeki İmparatorluklar ve uygarlıklar, gökteki yıldızların mavi parıltıları kadar dağınık fakat belirgindi. İşte bu sıralarda Kimmeryalı Conan geldi. Çelik bilekli, elinden kılıcını hiç bırakmayan bu kara saçlı, şahin gözlü yiğit tüm imparatorlukları sandallı ayağının altında çiğnemek istiyordu..."

Evet bu çelik bilekli, elinden kılıcını düşürmeyen muhteşem barbar kimmeryalı Conan'ın en son macerası için kolları sıvayın. Arcane firması tarafından çıkarılacak bu oyun, FRP türünün en güzel örneklerinden olacak gibi. Müthiş ses efektleri ve filmin muhteşem müziğinin (umarım vardır) bu oyunda da olacağını tahmin ediyorum. Efsanevi Conan'ın doğa üstü maceraları ilginizi çekiyorsa ve artık çizgi romanlarını da okumaktan bıktıysanız; bilgisayarınızı, disketlerinizi, kılıcınızı, kalkanınızı ve büyülerinizi hazırlayın (karşınıza bir yere Arnold'un resmini de koyarsanız daha bir anlamlı olur). Bu arada oyunda süpriz olarak, mahzen ve mağara duvarlarına resim yapan 'Militarist' Conan Evren(!) de var ona göre. Oyun Kimmerya hariç(!) dünyanın her yerinde ve 1MB Amigalarda çalışıyor...

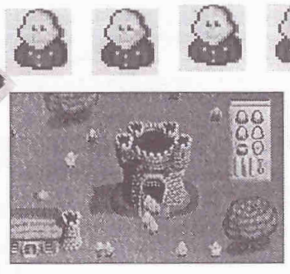
Çelik bilekli barbar geri dönüyor!..

GOLIATH

Güç bende artık Eğer A1200'ünüzde 3.5 Inch'lik harddisk kullanıyorsanız; hele hele bir de sisteminize hızlandırıcı, CD-ROM gibi şeyleri katmayı düşünüyorsanız şunu unutmayın: Sisteme ilave ettiğiniz her birim güç kay nağınızdan beslenmekte ve eğer güç kay nağınızdan beslenenlerin sayısı çoğalırsa makinanız kafayı üşütebilir. Bu durumda makinanızın kafayı üşütmesini istemiyorsanız güç kaynağınızı daha güçlü bir güç kayangı ile değiştirmek zorundasınız. İşte size mükemmel bir seçim! Üstelik fiyatıda uygun: 45 pound. Edinmek için DATEL'in Fax numarasını kullanabilirsiniz.

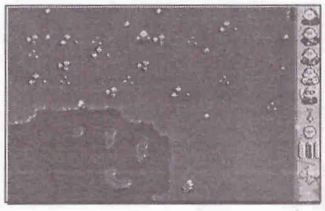


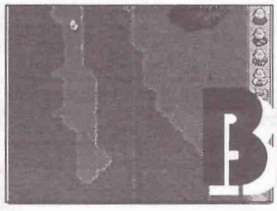
FAx: +44 782 744292



beyinsiz ufak mahluklar yine baş ağrıtıyor!..

Çok çok uzaklarda kendi halinde bir ülke. Kurduğu küçük komüncüklerle hiç kimseye sataşmayan, herkesin mutlu olduğu (ve herkesin hayal ettiği) bir ülke. İnsanları ufacık tefecik içi dolu turşucuk (Ne var olamaz mı?). Hepsinin hayatı anlamsız bir mutluluk ve monotonluk içinde, bir saatin yelkovanı gibi ağır ağır ilerliyor. Ve bir yabancı, tarih sahnesinin her perdesinde görülüp kaybolan esrarengiz bir yabancı. İşte bu yabancı bu mutlu küçük yaratıkların kötülük ve mutsuzlukla tanışmasını sağlıyor. Ülkeye şiddet ve nifak tohumları ekerek bu ufak yaratıkları boyundan büyük işlere soyunduruyor. Artık o güzel mutlu günler yok. Onun yerine, bölge halkının birbirine düşman olduğu, her yerin kana bulandığı, pastanelerine bomba konduğu, korna çaldı diye silahla beyni dağıtıldığı, halkının %70'inin aptal olduğu, parlamento binasındaki çatının çiğ köfteden oluştuğu, 3 tarafının denizlerle ve 4 tarafının düşmanlarla çevrili olduğu, yolsuzlukların artık günlük işler olduğu ve yeni makinaların bir türlü gelmediği garip bir ülke var. Evet, karşınızda: BALDIES. Gametek firmasının uzun süreden beri üzerinde çalıştığı bu muhteşem oyun şu sıralar çıkmak üzere. Oyunda kanlı-canlı ufak tefek yaratıkları birbirlerine düşürerek tanrıcılık oynamaya çalışıyorsunuz. Az biraz Populous'a benzeyen oyunda yapılacak ve geçilecek bir sürü bölüm var. Ayrıca kullandığınız aletler bölümden bölüme değişiyor yani yenileniyor. Oyunun konusu da aynen populous da olduğu gibi 2 tarafın birbirinin topraklarını ele geçirmesinden oluşuyor. Yine uykusuz geceler, sinir yaratıklar, kırılan mouse'lar, bulunamayan passwor'ler, stres ve herşeye rağmen müthiş bir zevk. Eğer, "Adrenalin bana iyi geliyor" diyorsanız Baldies sizin oyununuz olmaya aday. Yok tersi geçerliyse size Junior kaos verelim...Oyun Sri Lanka hariç(!) dünyanın her yerinde ve her Amiga da gayet iyi çalışıyor...Baldies'lerive Ülkelerini ne olur kurtarın(!)...

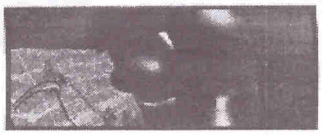




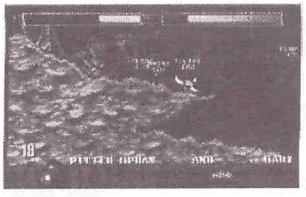
BALDIES

WORMS

Lütfen Solucanlara basmayın!



Programcının biri bir gün oturup bir oyun yapmaya karar vermiş. Ancak oyun öyle bir oyun olmalıymış ki devrim yapacak kadar sansanyon yaratmalıymış. Hemen kolları sıvamış ve işe koyulmuş. Bütün zamanını bu oyun için harcıyormuş. Artık kimseyle görüşmüyor ve mecbur olmadıkça yemek dahi yemiyormuş(!). Programı bayağı ilerletmiş ama yapacağı yaratığı neye benzeteceğine bir türlü karar verememiş. Günler ayları kovalamış ve bir gün mutfağında, hollanda peynirinin ay kraterini anımsatan yüzeyini sakin sakin kemiren bir fare görmüş. Bu fare daha öncekilere hiç benzemiyormuş. Biraz yakınına yaklaşmış; evet kesinlikle daha öncekilere benzemeyen bu yaratık-fare karışımı şey, programcımızın baş kahramanı haline gelmiş. O andan itibaren yaptığı tüm işleri onun görüntüsü üzerine geliştirmiş. Gel zaman git zaman oyun bitmişşşş, ama oyunun ismi yok. "Çok çok iyi ve etkileyici bir isim bulmalıyım" diye düşünmeye başlamış. Bir gün Ansiklopedileri karıştırırken mutfakta gördüğü yaratığın aynısına rastlamış. Evet bu yaratık aynen mutfakta gördüğü yaratığın tıpa tıp bir benzeriymiş. Yanında da Lemmings yazıyormuş. Aradan günler geçmiş. Oyun piyasaya çıkmış ve programcının tahmin ettiği gibi bir çığır açmış. O andan sonra o tür hep taklit edilmeye başlanmış. Programcı da bu oyun sayesinde çok zengin olmuş ve sevdiği kızı da yanına alarak bu diyarları terk eylemiş.... Şimdi ne alakası var diyeceksiniz Lemmingslerle; ama bu küçük yaratıkları kullanarak oyun yapma modası Lemmingslerden sonra çıkmadıysa ne zaman meydana çıktı? Dikkat ederseniz Lemmingsle başlayan bu tip oyunlar mısır patlağı gibi çoğalmaya başladı son günlerde (bu arada yukardaki hikayenin fareli kısmı bizim Turbo'nun dediğine göre yazılmıştır). İşte son örnek Team 17'nin çıkaracağı WORMS isimli oyun. Yine küçük beyinsiz yaratıkları alıp kurtarmaya ve aynı zamanda etrafa dehşet saçmaya çalışacaksınız. Onlarla beraber çılgın bir yolculuğa çıkacak ve sizi avlamaya çalışan düşmanları siz avlamaya çalışacaksınız. Bu arada yollarda bir sürü tuzak sinsi sinsi sizi bekleyecek. Geçilmesi gereken bir dolu level boyunca kaçma-kovalamaca-öldürme-bölüm geçme gibi bir dolu şeyle boğuşacaksınız. Evet hazırmısınız WORMS'un çılgın ve tehlikeli dünyasına? O zaman bilgisayar karşısındaki yerinizi her zamankinden daha hazır tutun; bu yaratıklar orayı da ele geçirecekler gibi gözüküyor.



KISA KISA

*** Amiga tarihinin en baba, en fanatik oyun üreticilerinden olan TEAM 17, hiç durmaksızın çayıra salınmış danalar gibi oyun yapımıyla uğraşıyor (Way be). Spheris Legacy'i yeni bitiren grup şimdi de Pussies Galore ve Final Over-Arcade Sports Cricket isimli 2 yeni oyunu hazırlıyor. Casuslarımızın bize gönderdiği kodlu bilgilere göre bu iki oyun yılbaşına kadar hazır olacak.**

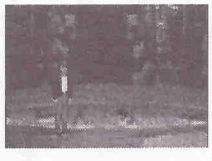
*** Amiga tarihinin (bak şimdi!!!) en kaçık programcısı olan David Braben, son hiti olan Frontier II'yi bitirmek üzere. Oh be, gelse de kaldığımız yerden devam etsek. Kazıklanacak ve evrenin derinliklerine gömülecek daha bir sürü lavuk uzaylı var sırada (değil mi Braben abi?). Bu arada başka gezegenlerdeki yaratıklar hakkında ırkçı düşündüğümü iddia edenler varsa, "Uzaylılara karşı ırkçı düşünme tarihi ve uzaya yayılmacılık stratejisi(!)" isimli kitabımı bir zahmet okusunlar.**

*** Amiga tarihinin (e yeter ama) en güzel oyunu olmaya aday olan Alien Bredd 3D, bir türlü gelmedi yav! Ulan nerdesin be, Alien Breed diye diye Alien olup çıkacaz, ondan sonra amerikalı acımasız bilim adamlarının laboratuvarlarında deney faresi gibi birşey olacaz. Sonra Megadeth yine Hangar 18 gibi bir şarkı yapacak (keşke!).**

*** Amiga tarihinin (bu lafı sevdim be) en baba boyama programı olan Photogenics, yeni versiyonu ile karşımıza gelmek için can atıyor (cümle olmadı gibi sanki!). Yeni versiyon olan V1.2'de korkunç-acayip efektler mevcut. Macintosh menşeyili Adobe Photoshop'a bile küçük dilini yutturacak kadar gelişmiş(miş).Tabii A500/A600/A1000/A1500/A2000/A2500/A3000/A3000T sahipleri bu programın ismini dahi söylemeye cesaret etmesinler; tahmin edin bakalım geriye kim kaldı? Doğru cevabı bilenler bu programı alabilirler.**

*** Amiga tarihinin (valla son!) en muhteşem Ray-Trace programı olan Lightwave için bir sürü utility çıkartıyor elin gavuru. Bunun son örnekleri, gavur diyarlarında da çok beğenilen ama bir allahın kulunun bu programları haçlı diyarlarından bulup ülkemize getiremediği Motion Master I ve II. Bu iki canavar program sayesinde en yapılamaz hareketleri bile aynen gerçeğine uygun bir şekilde yapabiliyorsunuz. Mesela kendinizi tuvalette lavaboya yok pardon künk'e oturmuş bir şekilde düşleyin. Altta, sizin görmediğiniz yerde olabilecek her türlü hareketi işte bu iki program aynen yapıyor (koku için garanti veremiyorlar ama!!). Ne diyim hemen alın.**

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



Çoğunuz hayatınızda en az bir kere süper kahraman olmayı hayal etmiştir Zannediyorum (ben kendiminkini söylemiycem işte!). Çoğu insanlar her işi başaran,hiç ölmeyen, güzel bir sevgiliye sahip (sahip kelimesi yanlış anlaşılmasın sayın feministler!), ve hayalinin geliştireceği kadar daha bir sürü özelliği olan süper bir kahraman hayal etmişdir. Ancak hayalgücünüzün bittiği yerde dört tarafı dar duvarla çevrili gerçek, sizi trans halindeyken yakalar ve süper kahramanınızı tekrar beyninizin kullanamayacağınız bölümü olan biliçaltına atar. Bu yüzden süper kahramanlı olan herşey insanlar tarafından ilgiyle izlenir (bu konuda en salak ülke Amerikadır). Böyle bir durumda bilinçaltı hemen özdeşleştirme metoduna başvurarak kişiyi yeniden 'teoride kahraman' haline getirir (Türklerde bu teori, bir şişe rakının kana karışmasıyla son bulur ve ondan sonra kırmızı rengi bol olan 'Reality Show' başlar!). İşte bu kahraman olgusu, bilgisayarda da oyun halini alınca ister istemez ilgi odağı haline gelir; artık sayısal kahramanlar başrolü oynar. Tabi sizin sayenizde. Uzun lafın kısası; yeni bir kahraman Joe King, yeni maceralar serisi, düşmanlar, gizli geçitler, hazineler ve çok güzel bir bayan; evet, en yeni oyun, en yeni bilgisayar kahramanı ve: FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Tabi buradaki amazon kraliçesi seviştikten sonra erkeğini öldüren amazon'lardan değil (bu ne bencillik, istediğini al ondan sonra öldür way be). Burada siz hem bu kadının kalbini çalmaya, hemde gizli hazineleri çalmaya çalışan çılgın bir pilotu yöneteceksiniz. Oyun, aynen Indiana Jones mantığında ilerleyen bir ikon/Adventure. E tabi oyun Adventure olunca beraberinde bir sürü şey de olması gerekiyor. Bu yüzden gezilmesi gereken 100 yer, tanışmanız gereken 40 tane de alçak, gezilecek sürüsüne bereket yer ve çözülmesi gereken bir dolu bilmece var bu oyunda. Tabii pırpır uçurmaktan başka hiçbir şey bilmeyen kara cahil pilotun çözücek hali yok bu bilmeceleri. Ona siz yardım edeceksiniz ki ülkesine dönünce süper kahraman olsun(!). Be hero or not be hero, işte bütün mesele bu!. Bekleyip görelim bakalım. Bu arada oyun Guetemala hariç(!) dünyanın her yerinde ve tüm Amigalar da çalışacakmış.

Amazon ormanlarında Kraliçe avı!..

PIXEL ÜSTADI

"...Pixelleri anlamak, Grafik Dünyasını anlamaktır..."

Selam grafik üstadları. Bu ay sizler için biraz değişik bir sayfa hazırladım. Bu yazı dizisi genelde A1200 kullanıcılarını ilgilendiriyor. Ama A500'le grafik işleri ile uğraşanlar da buradan yararlanabilirler. Yaptığınız resimleri, veya arşiv için sakladığınız resimlerin daha az yer kaplamasını tabi ki istersiniz. Şimdi size kısaca hangi tür resmin hangi formatta saklanması gerektiğini yazacağım. Ama önce bu formatları bir kısaca tanıyalım:

IFF (Interchange File Format):

Amigamızın meşhur ettiği bir format. Amiga'da en çok kullanılan ve her programın desteklediği tek format diyebiliriz.

GIF:

PC'de oldukça yaygın olan ve crunchlaması (sıkıştırması) en iyilerden bir format. 1-2 senedir Amiga'da da oldukça yaygınlaştı. PERSONEL PAINT'in yeni versiyonları da bu formatı destekliyor.

JPEG: (Joint photographic expert group):

Raytrace'ci arkadaşların oldukça iyi bildiği bir format (pek alakasız ama neyse -zebani). Resimleri özel algoritması ile biraz kayıp yaparak sıkıştırıp kaydediyor. Oldukça iyi sıkıştırması ile meşhurdur.

Resimleri iki türde ayırmak lazım. Bunlardan birincisi Mouse ile yapılan yani dijitize edilmemiş resimler ve dijitize edilmiş resimler. Çünkü bu resimler üzerinde farklı türde formatlar kullanmanızı tavsiye edeceğim. Mouse ile yapılmış resimler için genelde GIF formatını tavsiye edeceğim. Şimdi TABLO'ya bakınız. Burada "1" ile gösterilmiş satır 32 renk mouse ile çizilmiş resimler için GIF'in sıkıştırmasını gösteriyor. "2" numaralı satır ise 256 renk formatındaki çizim resimleri için sıkıştırmayı gösteriyor. Şimdi içinizden "ya JPEG daha iyi sıkıştırıyor ve neden bunları JPEG ile değilde GIF ile sıkıştırıyoruz?" diyorsunuz. JPEG formatı kendine has algoritmik bir sıkıştırmaya sahiptir. Bu

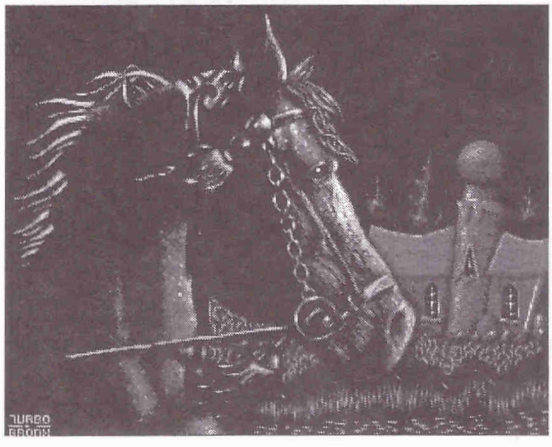
resimlerde seviyeli bir bozulmaya neden olur. Ama dijitize yada scan edilmiş resimlerde bu tür bir bozulma fark edilmez. Onun için "3" numaralı satıra bakalım. Burada 256 renk dijitize bir resmin JPEG ve GIF ile sıkıştırılmış uzunluklarını görüyoruz. IFF, yani normal hali 299208 kbyte olan bir resim, GIF ile 186413 kbyte, JPEG ile 39978 kbyte oluyor.

TABLO	IFF	GIF	JPEG
1) 32 renk lores:	34330	17025	------
2) 256 renk hires:	118300	68959	------
3) 256 renk hires:	299208	186413	39978

Umarım bu kısa yazımız sizlerin formatlar hakkında bazı bilgiler edinmenize yaramıştır. Converter olarak, yani bu formatlardan yaralanmak için "Art Department Pro"yu kullanabilirsiniz. Personal Paint'in 6.3 versiyonunu da kullanabilirsiniz.

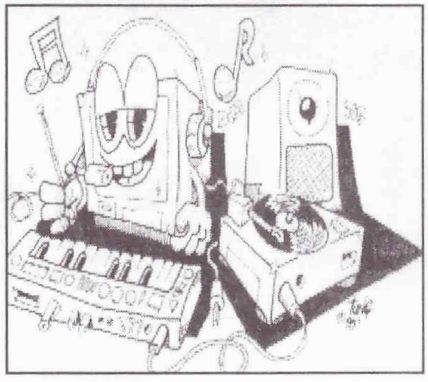
İşte bu aylıkta bu kadar. Bana yaptığınız resimleri göndermeyi unutmayın. Gelecek ay yine sizlerle bu sayfalarda buluşmak üzere hoşçakalın. Bu arada İSTANBUL STYLE slide show için disk gönderen arkadaşlara diskleri bu ay postalanmaya başlanmıştır. Herkeze bol pixelli günler dilerim.

TURBO



Yanda gördüğünüz resim şahsım tarafından yapılmış IFF bir resimdir. Bu resmi diğer formatlarda kaydettiğimde Uzunlukları arasında oldukça fark oldu.

COMPUTER MUSIC



Müzik sayfasında Efektler yine tüm hızıyla devam ediyor. Mozart veya Beethoven gibi müzik ruhu kazanmak isteyenler için bu sayfa bulunmaz bir hint kumaşı gibi. Kompozitör olduğunu iddia eden ital bakalım bu neler yazmış:

Merhabalar sevgili müzisyen adayı arkadaşlar....Ben her zamanki gibi en bi ünlü,pek meşhur kompozitör,söz yazarı,DJ ve müzik denilince akla gelen tek isim ITAL (eski adıyla Edge!) Yes,bu ayda kaldığımız yerden aynen devam edeceğiz.Efektlerle ilgili bölümü bitirdikten sonrada ayın dumuruna geçeceğiz ve onu DUMUR edeceğiz.(I'm very sorry but I have to!) Müzik ruhun gıdasıdır diyoruz ve konuya geçiyoruz.

E - EXTENDED EFFECT COMMAMDS PART II

8 - E9 Re-Trigger
bu efekt sayesinde sample tam bitipte diğerine geçilirken retriggation işlemi yapılır.Bu genellikte hihatlerde kullanılır.(Pek de güzel olur!) Bu işlemin hızı müzik süratine göre değişir.

Mesela : 300F06 -> mezür scroll hızı 6 !
300E93 -> 6 nın 3'ünde tick et! nası kolay dimi ???

9 - EA Volume Slide Up
Bu melun efekt aynen volume slide efekti gibi çalışır.Gavur icadıdır.Tek farkı nota boyunca slide etmek yerine sadece bir kez slide eder ve slide'dı keser!

10 - EB Volume Slide Down
Buda tıpkı bir önceki komut gibi çalışmakta...Fakat ses yükseltmek yerine alçaltılır! Bu işlem nota boyunca sürmez .Sadece başlangıçta komut anında yapılır ve kesilir.Bu şekilde slayt süresi çok rahat kontrol edilebilir.

Mesela 300EB6 -> notanın başında altıya doğru slayt down edilir!

11 - EC Nota (sample) kesme
Bu notayı belirtilen yerden itibaren keser böylece acayip kısa notalar elde edilmiş olunur.

Mesela 300F06
300EC3 -> burda 3'ün 6'sı kesilir... dikkat edilecek husus notanın aslında kesilmediği sadece sesin kapatıldığıdır!

12 - ED Nota Geciktirme
Bu komut notayı seçilen bölge boyunca geciktirir.

Mesela 300F06
300ED3 -> burda altının üçünde geçiktirme uygulanır.ED0 komutu cok küçük bir dely sağlar.Böylece çok acayip stereo efektleri yapılabilir.Ayrıca iki kanaldada aynı notayı yazıp,birini delaylettirseniz çok güzel bir flange efekti yapmış olursunuz.(alın size şebekeden bir nasihat!)

13 - EE Mezür geciktirme
Bu komut belirtilen mezürü belirtilen nota sayısınca geciktirir.
Mesela
301EE8 - >
burda mezür sekiz nota geciktirilir.Bu esnada bütün efektler devrededir.

14 - EF Invert Loop
Bu komut çalışmak için küçük bir loop'a ihtiyaç dar !($10,$20,$30,$40,$50 vs.vs.vs.) Loop bölgesini bayt bayt invert eder.Genelde standart funk repeatten daha iyi sonuç verir.Fakat ProTracker 2.1A ve önceki versiyonlarda bu komut sıçıyor.Sample trash ediyor.Bu hata 2.3 ve sonraki versiyonlarda bulunmuyor.
Mesela C-300EF8 - > ınvert hızı burda sekizdir.Bu işlemin iptali için invert hızı sıfırlanmalı yada CTRL-Z yapılmalıdır.

Evet böylece efekt komutlarını tam olarak bitirmiş oluyoruz.Eğer bir sorununuz olursa çekinmeyin yazın ama saçmalamayın dumur ederim sonra.Bu ay ayın dumuru sayın İ.ADA. Arkadaşımız gönderdiği mektupda tam anlamıyla dumur olmayı hak etmiş. Dumur ol İ.ADA emi! (İ arkadaşım istediğin şeyler en kısa zamanda elinde olacak!).

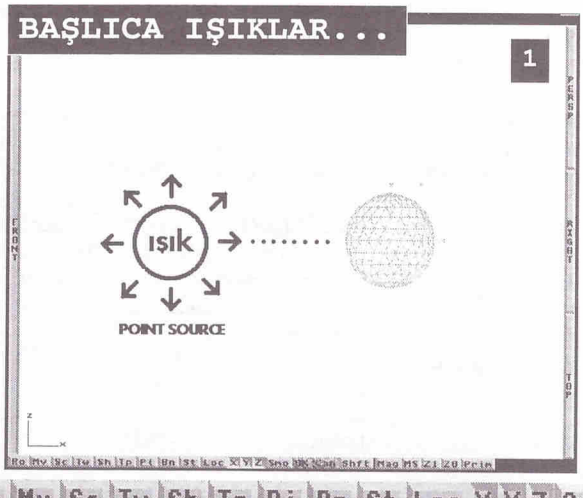
RAY TRACE

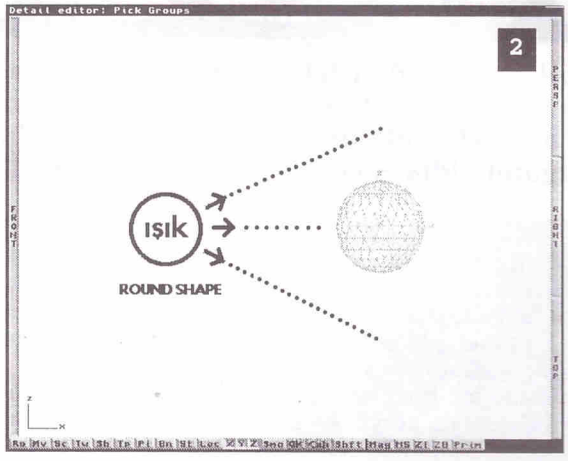
Detail editor: Pick Groups

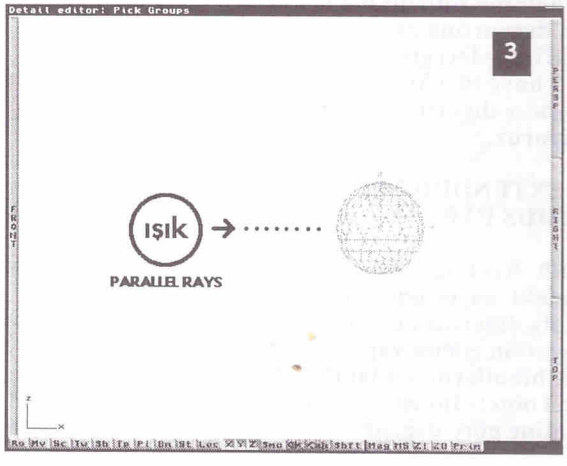
Merhaba Ray-Trace'ciler. Koskoca 1 aydan sonra tekrar beraberiz. Zannediyorum ki bu köşeyi birkaç meraklı hariç pek kimse takip etmiyor. Yani biz kendi kendimize gelin-güvey oluyormuşuz gibi geliyor bana. Umarım bir gün yanılırım. Anladığım kadarıyla ya bu işlerle uğraşmayı sevmiyorsunuz, ya çok iyi bilip burayı okumuyorsunuz, ya da iyi bir makinanız olmadığı için bu köşeyi okumayı anlamsız buluyorsunuz. Bence Ray-Trace'e meraklı birçok kişi var gerçekten bu tür programların iyi bir makina istemesi yüzünden bu talihsiz kişiler Ray-Trace ile uğraşmıyorlar, uğraşamıyorlar. Neyse biz bir yere kaçmıyoruz. Her ay değişik bir projeyle karşınızdayız. Ray-Trace'i sevdirene kadar da böyle davranacağız.

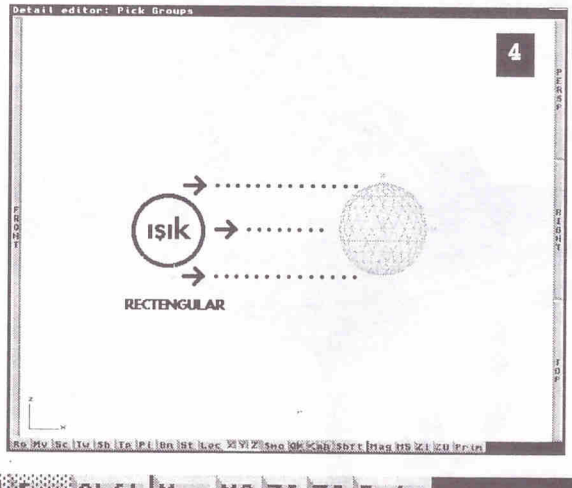
Bu ay sizlere İmagine'deki ışıklar hakkında biraz bilgi vereceğim. Yani bu ay yeni bir projeye başlamayıp teknik bazı şeyler üzerinde duracağız. Aslında böyle ara vermek iyi olur kanaatindeyim. Böylece o ay (yani bu ay) biraz teknik bilgi kapıp ondan sonraki ay da uygulamaya geçebiliriz. Şimdi bu ayki konumuz ışıklar ve ilk olarak İmagine'deki 'Light Type'lar. Bu ışıkların nasıl olduğunu bilmek yapacağınız resim ve animasyon açısından çok önem taşıyor. Bu yüzden ilk önce bu ışıkları basit olarak inceleyeceğiz.

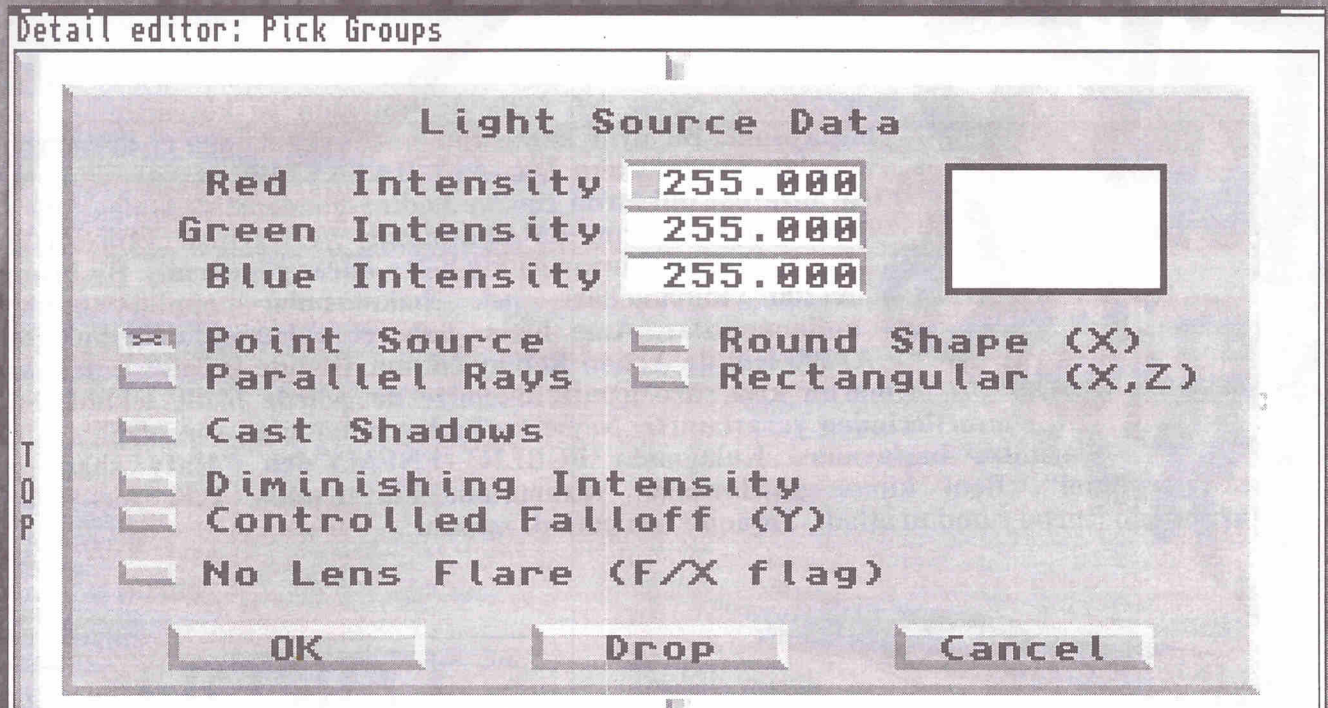
BAŞLICA IŞIKLAR...











Şimdi ilk olarak ışıklar iki yerde karşımıza çıkıyor: 1-Detail Edıtor, 2-Stage Edıtor. Detail Edıtor'deki 'Attributes' menüsünde Light olarak yer almakta. Diğerini zaten biliyorsunuz. Biz bütün işlerimizi fazla uğraşıp editör editör gezmeden Detail'da halledeceğiz. Şimdi ilk olarak alttaki Prim ikonundan istediğiniz bir cismi çağırın. Bunu yaptıktan sonra F7'ye basarak 'Attributes' menüsünü açın. Buradan istediğiniz bir materyal seçebilirsiniz. Bu materyalleri imagine'nin kendi içindeki 'attribs' directory'sinden bulabilirsiniz. Benim tavsiyem 'Porcelan' olanını yükleyin. Şimdi obje hazır. hemen ardından bir Axis yaratın (object/add/axis). Bu axis'i objenin biraz uzağına koyun. Bu işlemi yaparken her üç pencereyi de kullanmalısınız. Artık bu pencereleri nasıl kullanacağınızı da biliyorsunuz heralde. Eğer yeri ayarladıysanız şimdi yeniden F7'ye basarak deminki 'attributes requester'ı açın. Burada tabii ki axis'e materyal vermeyeceğiz. Buradaki amaç sahte bir ışık yaratmak. Evet ortada bulunan 'LIGHT' ikonuna klikleyin. Şekildeki gibi bir requester açılacaktır önünüze. Şimdi ki işiniz şekilleri takip ederek sırasıyla bu ışıkların obje üzerindeki etkisini görmek. Mesela Point Source'u seçin ve Quick render yapın. Yalnız bunu yapmadan önce Preferences menüsünden 'Rendering method'u Trace yapmanız gerekiyor. Işıkların tam halini, kırılmasını, yansımasını görmek için Trace olmalı. Evet şimdi Quick render'a girin ve orada bulunan Don't add light source ikonuna klikleyin. Bu, programın otomatik olarak kattığı ışığı yok edip sizin yarattığınız ışığı render edecektir. Evet böyle böyle ışıkları deneyerek en iyi sonucu bulun. Sonuçta bundan sonrası sizin deney yapma ve sonuç alma merakınıza kalıyor. E bu tür programlarda da bu merak her zaman olmalı. Evet siz şekillerdeki 'Light Type'lara bakıp istediğiniz ışık biçimini ayarlayıp render edin. Tabii Axis'in yerini de değiştirmeyi unutmayın. Bu aylık ray-trace muhabbeti de bu kadar. Unutmadan yaptığınız her hangi bir resmi gönderin de bu sayfaya basalım. Resim kıtlığı çektirmeyin bana. Hadi bakalım bol bol render yapıp önümüzdeki ayın yeni konusunu bekleyin. Keza acayip projeye başlayacağız. Hoşcakalın...

ZEBANİ

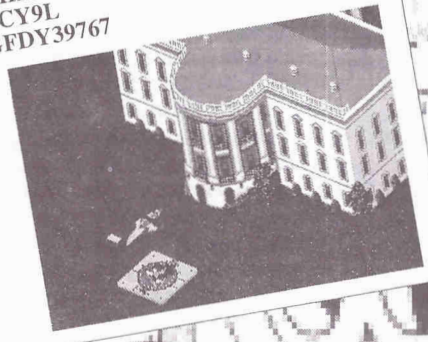
TIPS TRICKS

Oyun ustalarına selam. Bir ay gibi kısacık bir zamandan sonra işte yine beraberiz. Bu aydan sonraki sayılarımızda bu sayfalarda daha çok tips, trick bulacaksınız. Neyse lafı fazla uzatmıyalım ve köşemize başlayalım. Bu ayın konuğunu bazı eski Amiga'cı arkadaşlar tanırlar. Sevgili abim DR. ALİ HATAY. Bu ay yayınlamamız için bize bol miktarda tips ve kodlar göndermiş. Amiga 500 ve Plus kullanıcılarını da unutmamış ve kartuşu yani Action Replay'i olan okurlar içinde bolca adres göndermiş. Bu kısıma A1200 kullanıcıları pek bakmasınlar çünkü bunları kullanamazlar. Ama bizim haberci Tarkanın dediğine göre A1200 için de Action Replay çıkmış. Hemde Harddisk destekli. Umarım kısa süre içinde ülkemize de gelirde bizde teknolojinin nimetlerinden yararlanırız. Neyse bu kadar şamatadan sonra durmadan yazımıza başlayalım. Kulağımda PUBLIC ENEMY'den "Hazy shade of criminal". Beni kimse durduramaz yazmaktan. Player'ımda P.E. terliyorum azmaktan (turbo camdan atladı, Taşaque'ları patladı -zebani).

JUNGLE STRIKE

Bu oyunun ilk versiyonu olan DESERT STRIKE'i görünce feci çarpılmıştım. İşte sonunda değişik bir shoot'em up yaptılar demiştim. Ama JUNGLE STRIKE beklediğim gibi çıkmadı. Çünkü oyunu aynı takım yapmamıştı. Ama bir çok kişi tarafından oldukça beğenilmişti. İşte oyunun level kodları.

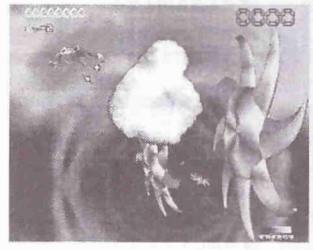
Washington DC: RX6MHPCFVNK
Sub Hunt: 9XWS6MHCY9L
Training ground: XTGFDY39767
Night Strike:
V6DRLPCJRTR
Puloso City:
W7N4MJY3T6T
Snow Fortress:
TNPF9XT7NHM
River Raid:
73SPC39XV4X
Return Home:
N4JRTPZJFRH
Win Screen?:



STARDUST

Team 17'nin bu mükemmel oyunu için sizlere level kodlarını yazalım. İşte bu mükemmel AGA oyunun kodları:

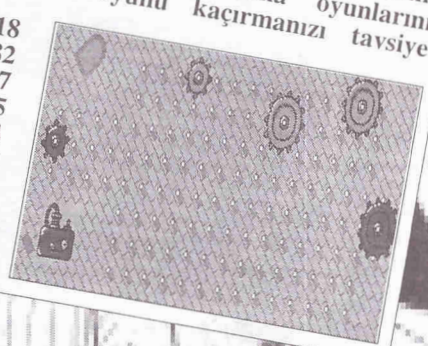
1. BFSUAAAADXJ
2. CESUQAAQFFX
3. DFSTUQUUHIE
4. EDSUUSQRHRT



GEARWORKS

Bu ilginç zeka oyunun bölüm kodlarını tabi ki DR. ALİ HATAY göndermiş. Haydi bakalım bitirin bu oyunu. Eğer zeka oyunlarını seviyorsanız bu oyunu kaçırmanızı tavsiye etmem.

2. Level 3518
3. Level 6382
4. Level 8427
5. Level 2385
6. Level 5924
7. Level 1267
8. Level 7208
9. Level 6532
10. Level 5012



PREMIER MANAGER 3

Gremlinin yaptığı bu güzel oyunda en büyük sorun para. Aslında tüm menejerlik oyunlarında durum böyle. Para olmayınca ne oyuncu, ne antrenör, ne maç kısaca hiçbir şey olmuyor. Ben bu parayı icat eden lidyalıların ta.... neyse, oyunda yeterli paranızmı yoksa eğer o kadar sorun etmeyin. 343343'ü bir zahmet arayın ve selamımı söyleyin yeter. Bu kıyağımı da unutmayın.

TiPS TRiCKS

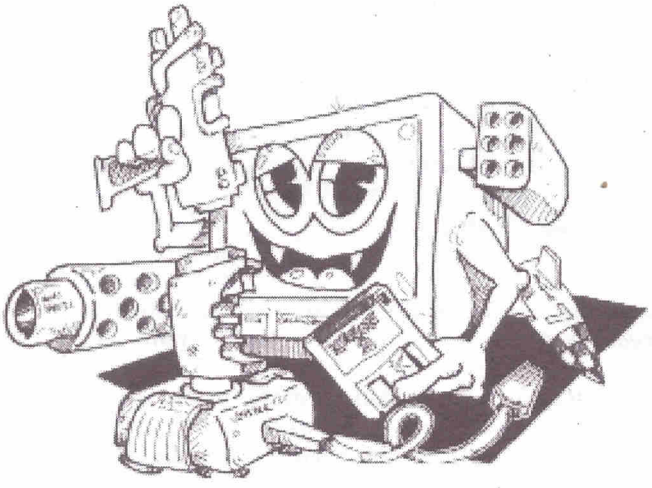
ACTION CODES

Yukarda da bahsettiğim gibi şimdi Kartuşu olan arkadaşlar için oyun adresleri vereceğiz. Bu adreslerdeki sayıları değiştirirerek oyunu istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Buradaki tüm adresler DR. ALİ HATAY tarafından bulunmuştur. Kendisine bir kez daha teşekkür ederim. Yeni mektuplarınızı bekliyorum.

* SPEEDBALL
01E5 Para, 52A1 Skor, 52A3 Rakip.
* POWERMONGER
79035 Asker, 79071 Yiğecek.
* PUZNIC
27E33 Zaman.
* OOPS UP
15F Hak.
* PANG
DFD5 Hak.
* POPEYE II
105 Hak.
* ADAMS FAMILY
3BCB Enerji.
* TWINTRIS
47F13 Hak.
* SIMULCRA
11D1 Hak, 12B4'ü sıfırlarsanız level atlarsınız.
* PP HAMMER
105BF Hak, 105C1 Zaman, 105C3 Eşya.
* CRAZY CARS
1E7E7 Para, 1C603 Turbo.
* PROJECT X
C0B933 Hak, C0B803 Flash.
* NITRO
1FBC7 Para, 1FBF7 Puan.
* KIDCHAOS
C263FD Hak, C263F1 Enerji, C263F3 Çiçek.
* RUFF'N TUMBLE
3E45 Biyleler içim sıfırlayın.
* TORNAX WAR
0A518 Hak, A519 Enerji, 1CA18 Lazer.
* GENESIS
C42C60 Para, C6F46D Taş, C6F26D Ağaç, C69853 Bitirme yüzdesi.
* SUPER METHANE BROTHERS
C15245 Hak.
* ARABIAN NIGHTS
CBDBA Hak, CBDBB Enerji.

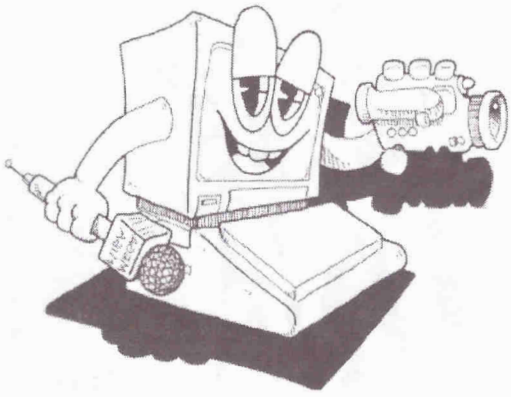
MEGALOMANIA

Bu zor oyun için her ne kadar eskidi deseler bile oyunu daha bitirmemiş bir çok arkadaşımız var. Onun için oyunun son kademesinin kodunu veriyoruz. "JGLANDPHOSY" Haydi bakalım arkadaşlar kolay gelsin.



KISA KISA

* SHIFTRIX:
İşte bir oyun daha ve yine bölüm kodları.
5. Level FISH
10. Level HOLE
15. Level MICE
20. Level DARK
30. Level CURE
35. Level DEAD
40. Level WAVE
45. Level TSOM
* TRAPS 'N TREASURES:
Son zamanların en iyi platform oyunu olan TRAPS 'N TREASURES'ın level kodları. Bir korsan oyunu olan bu oyunun grafikleri ve atmosferi mükemmel. Oyun ilk önce Almanca çıkmıştı. Şimdi geçen aylarda İngilizcesi gelmişti. İşte kodlar.
Level 2: SKULL GROTTO: 52011413



RÖPORTAJ

Tekrar merhaba. Bu ayki röportajı dört gözle beklediğinizi biliyorum; onun için hemen konuğumuzu tanıtıyorum. Bu ayki, röportaj sayfamızı, Aktüel dergisinde profesyonel grafikerlik yapan veMegAMIGA dergisinin çıkamsında en çok emeği geçen; bununlada kalmayıp bir zamanlar başarılı mizah dergisi Deli'yi çıkaran ve bu arada Amiga'yı grafik ve Animasyon alanında gayet başarılı bir şekilde temsil eden SENCER'e ayırdık . Bu ay Aktüel ile olan münasabetimiz dolayısıyla biz de Aktüelden bir konuk seçelim dedik ve gayet Aktüel bir konuk bulduk. Röportaj boyunca kola, çay, kahve, yiyecek gibi birçok şeyi isteyerek büyük bir yüzsüzlük yapan MegAMIGA muharbirlerine, yine büyük bir sabırla katlanan Sencer abimize teşekkür ediyoruz ve sizi röportajla baş başa bırakıyoruz...

MegAmiga: Amiga ile ilk ne zaman tanıştınız?

SENCER: İlk olarak ATV'de gördüm. Emre Ulaş Amiga'da animasyon yapıyordu. Bende bir zamanlar klasik animasyon yapmıştım. Ama zaman ve maliyet yüzünden tam olarak uğraşamamıştım. Amiga'daki kolaylıklar dikkatimi çekti. Hemen bir Amiga 500 aldım. İşte bu benim için bir başlangıç oldu. Deneme animasyonları yapmaya başladım. Sonra bir kaç profesyonel iş yaptım.

MegAmiga: İlk profesyonel iş nereden geldi?

SENCER: Yerli bir oyun yapma fikri vardı. O zamanlar Jurassic Park çok moda idi. Yani bir salgın gibiydi. Salih Memecan bundan esinlenerek bir oyun düşündü. Buna ek olarak oyunu dergi ile de desteklemek istiyordu. Oyunu yapacak programcı vardı ama grafiker yoktu. Bana grafikler için teklif getirdiler. İlk oyun grafik olarak biraz acemiliğe geldi. Animasyon gibi oyun yapmaya çalıştık. Gerçi hoş birşeyler çıktı ama ben daha çok ikincisini beğeniyorum. Onun grafikleri tam bir oyun gibi oldu.

MegAmiga: Grafikleri nerede çizdiniz?

SENCER: Deluxe Paintte tabiki.

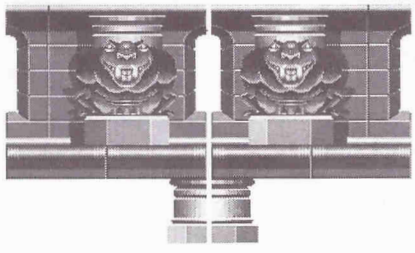
MegAmiga: Aktüel'de grafiker olarak çalışıyorsunuz. Burada Macintosh kullanıyorsunuz. Niye Macintosh'da çizmediniz?

SENCER: İki senedir Aktüel'de çalışıyorum. Burada Macintosh'u kullanıyorum. Macintosh çok pahalı bir bilgisayar. İlk önceleri bazı teknik sorunlar yüzünden Macintosh ile çalışmamıştık. Takribi bir senedir Macintosh kullanıyoruz. Amiga daha pratik geldi (kesinlikle daha pratik olduğunu size deneylerle kanıtlarım -turbo).

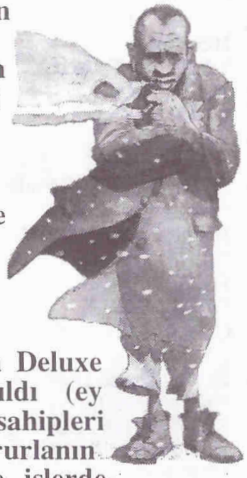
MegAmiga: Peki macintosh ile Amiga'yı karşılastırırsak sizce hangisi daha iyi?

SENCER: Ben Amiga'yı daha rahat buluyorum. Kullanması çok kolay. Deluxe Paint'de animasyon yapmak çok zevkli ve kolay.

MegAmiga: DİNOZORUS'dan sonra profesyonel iş yaptınız mı?

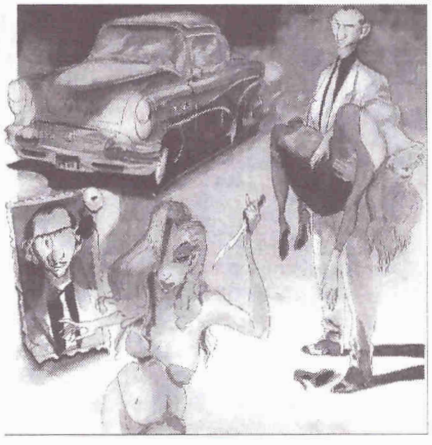


SENCER: Ben yapmadım ama makinem yaptı. Yani benim makinem kullanarak Yasemince ve Zango'nun jenerikleri yapıldı. İkisinin yapımında da Deluxe Paint kullanıldı (ey Amiga sahipleri bakında gururlanın makinanız ne işlerde kullanılıyor -turbo).



MegAmiga: Sizce normal resim çizmek mi iyi? yoksa bilgisayarda grafik çizmek mi?

SENCER: İkisi de farklı şeyler. Desen ile yakalanan tad bilgisayarda yakalanmıyor. Ama aynı şey bilgisayar içinde geçerli. Bilgisayarda yaptıklarınızı



SAINTS COMPUTER

☞ AMIGA, PC, SEGA, GAMEBOY, GAME GEAR oyunları.

☞ Her türlü bilgisayar yazılım, donanım programları.

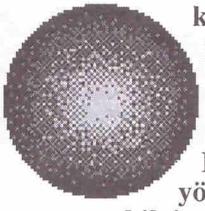
☞ Bilgisayar yedek parçaları.

☞ Tamir ve bakım servisi.

Pazar günleri açığız.

ADRES: Demir Yolu Cad.
Latif Pasajı No:1 /1
YEŞİLKÖY - İST.
(İş Bankası Yanı)

☞ TEL: 663 81 44



kağıtta yapamı yorsu nuz. Efektler yönünden bilgisayar çok iyi.

MegAmiga: Aktuel'den başka bir yerde çiziyormusunuz?

SENCER: Sadece Aktüel ve bünyesindeki dergilerde çiziyorum. Yani 1 numara yayıncılığın bünyesindeki dergilerde (bir de MegAmiga'da çizecek ama !).

MegAmiga: Amiga'nın her yerde kullanıldığını görüyorsunuz. Amiga'nın televizyon kanallarında kullanılmasını nasıl buluyorsunuz? Öteki makinalara göre nasıl sizce?

SENCER: Aslında büyük grafik makinalarına yaklaşan kalitede işler çıkarıyor. Ama bence bu iş kullanıcısına bağlı. Eğer kullanıcısı çok yaratıcı şeyler üretebiliyorsa, iyi sonuç veriyor.

MegAmiga: Amiga'nın düştüğü duruma ne diyorsunuz? Sizce neler olacak?

SENCER: Umut verici haberler geliyor. Yakında eski yerini alacağına inanıyorum.

MegAmiga: Dergi hakkında düşünceniz?

SENCER: Gayet güzel dergi.

MegAmiga: Profesyonel bir dergide çalışıyorsunuz. Dergimiz mizampaj açısından nasıl? Profesyonel dergi kurallarına uyuyormuyuz?

SENCER: Belli kurallar var ama içerik açısından öyle bir kalıp yok. Asıl önemli olan derginin içindeki ruh. Bu dergide de gördüğüm kadarıyla bu yeterince var. Underground olarak çıkan dergilerin yanında çok profesyonel kalıyor.

MegAmiga: Peki SENCER, Son sorumuz: Şampuana ayrı, saç kremine ayrı zaman mı?

SENCER: Ben genelde sabun kullanırım (burada atılan kahkahalar duvarlarda gezinip, diğer şaşkın bakan insanların yüzüne bir tokat gibi patlıyor).

MegAmiga: Sorularımızı tüm içtenliğinizle cevapladığınız için size çok teşekkür ederiz.

SENCER: Ben teşekkür ederim.

TURBO

OMAY'LA AMOS

CODER

OMAY

Merhaba Programcılar. Kısa bir aradan sonra AMOS serüvenimize devam ediyoruz. Geçen ay dizileri ve matrisleri açıklamıştık, bu ay sizlere **AMOS**'un birkaç küçük komutunu anlatıp basit Basic komutlarına geçmek istiyorum.**AMOS**'un birkaç küçük komutu dediğim şeyler, öğrendikten sonra bir daha unutmayacağınız kadar kolay birkaç komut. Örneğin bu komutlardan biri **END**.Zaten kolayca da anlayabileceğiniz gibi bu programınızı bitirmeye yarıyor. Diğer bir komut da **EDIT**. Bu da programı durdurmaya yarıyor fakat **END**'den farkı, programı durdurduktan sonra Edit Ekranına, yani program yazdığınız ekrana döner. Bunun dışında **EDIT**'e benzeyen bir komutta **DIRECT**. **DIRECT** komutuda Edit gibi programı durdurur fakat Edit Ekranı yerine Direct ekrana(Direct moda) geçer. Bu arada size Direct ekranı açıklamadığımı zannediyorum. Bu ekran **AMOS**'un program yazma dışındaki ikinci ekranı ve Esc tuşuna basarak buraya geçip hemen sonuçlarını görebileceğiniz programlar yazabiliyorsunuz. Diğer bir komutumuz **STOP**. Yaptığı iş ise programı durdurmak. Gördüğünüz gibi **AMOS**'ta programı durdurmak için bile birbirinden farklı bir çok komut mevcut. Diyelim programdan çıkıp Workbench'e dönmek istiyorsunuz o zaman **SYSTEM** komutu imdadınıza yetişiyor. Programınızdan her türlü çıkış yolunu öğrendikte programı bir süre için durdurmayı öğrenmedik. Bu da **WAİT** komutuyla gerçekleştiriliyor. Nasılmı kullanıyorsunuz.Diyelim programınızı 1 saniye için durdurmak isterseniz Wait 50 yazacaksınız. Neden 50 diye soracak olursanız şöyle bir açıklama yapayım. Wait komutundan sonra yazacağınız sayıyı sistem zamanını olarak yazıyorsunuz. Sistem zamanıda saniyenin 1/50'si olarak artıyor. Bu durumda 1 saniye 50 sistem zamanına karşılık geliyor.Hazır sistem zamanı kavramından söz etmişken size bilgisayarın bu zamanı, bilgisayarı açtığınızdan itibaren tutmaya başladığımıda belirteyim. Bir şunu deneyin bakalım. **AMOS**'u yükleyin, Esc'e basarak Direct moda geçin ve **PRINT TIMER** yazın. Bunları yapınca ekrana bir sayı çıkacak, bu sayıyı 50'ye bölerseniz bilsiyarın ne kadar süre önce açıldığını öğrenirsiniz. Bu örnek sayesinde **TIMER** komutununda ne olduğunu anladınız umarım. **TIMER** komutunun bir kullanılış şeklide şöyle:

Timer=0

Bu şekilde bilgisayarın sistem zamanını sıfırlamanız mümkün. Buradaki sıfır yerine istediğiniz bir sayıyı yazabilirsiniz. Bu komutla örneğin bir programınızın ne kadar zaman tuttuğunu öğrenebilirsiniz. Bunları size ilerde anlatacağım. Evet sıra son kısa komutlarımıza geldi. Bunlarda **BREAK ON** ve **BREAK OFF** komutları. Yaptıkları iş çok basit. Biliyormusunuz bilmiyorum bir **AMOS** programından çıkmak için **CTRL** ve **C** tuşlarına basmanız gerekir. **BREAK OFF** komutunun yaptığı işte bunu iptal etmek, yani programınızı kırılmaz hale getirmek. **BREAK ON** komutuda anlayacağınız gibi **CTRL+C** tuş kombinasyonunu tekrar işler hale getiriyor yani programınız tekrar kırılabilir hale geliyor. Yanlız **BREAK OFF** komutunu kullanırken çok dikkatli olun sonra programınızda bir döngü varsa ve **BREAK ON**'u kullanarak kendinize bir çıkış yapmadıysanız programınız sonsuz bir döngüye girer ve bilgisayarınızı resetlemekten başka bir çareniz kalmaz. Evet tüm ufak tefek komutlar bitti. Şimdi sizlere Basic'in temel yapılarını anlatmaya çalışacağım. Konuya başlamadan önce neler anlatacağıma biraz değineyim. Anlatacağım şeyler aslında **AMOS** Basic'in değilde normal Basic'inde temel kuralları. Yani bu komutların aynıları veya benzerlerini başka Basic'lerde de rahatça kullanabilirsiniz. Tabi bazı komutlara ilkel Basic'lerde rastlamak mümkün değil. Çünkü **AMOS** şu ana kadar çıkan Basic'ler arasında en üstün olanı. Konuları anlatırken komutların tüm özelliklere aynı anda değinmeyeceğim, işinize yarayacak kadarki kısmı verip diğer özelliklerini yeri gelince anlatacağım.Evet anlatmaya başlayalım. Şimdi diyelim **AMOS**'u yüklediniz, ilk olarak ne yaparsınız. İsminizi ekrana yazdırmaya çalışırsınız. İşte böylece bayağı özellikleri olan **PRINT** komutuyla karşılaşırsınız. Bu komutun ilk görevi ekrana birşey yazdırmak. **AMOS**'u yüklediniz, hemen Edit ekranına şunları yazın ve F1'e basıp programı çalıştırın:

Print "Merhaba"

Böylece ekranda **Merhaba** yazdığını gördünüz. Gelin geçen aylarda öğrendiklerimizi çalışalım, **AMOS**'un pull-down menüsünden New komutunu seçip önceki programı silin ve aşağıdaki programı yazıp, çalıştırın:

ISIM$="OMAY"
Print ISIM$

işin püf noktası

Size de olurmu? Diyelim puan tablosu yapıyorsunuz sayılar baştan 1, 2, 3 diye gidiyorlar sonra 10'a gelince sıralama bozuluyor. Canınız 10'dan önceki sayıları 01, 02, 03 şeklinde yazmak istiyor ama kolayını bulamıyorsunuz. Alın işte size kolayı. Diyelim sayınız tek basamaklı ve SAYI diye bir değişkende saklı:
Print Val(Right$(Str$(SAYI+100),2))
satırı sayınızı solunda bir sıfır olan hale getirir. Bu satırdaki sıfırları ve 2 sayısını, SAYI değişkenindeki sayının basamak miktarına göre değiştirmeniz gerekir. Mesela sayınız 4 basamak veya onun altındaysa 100 sayısını 100000, 2 sayısını ise 5 yapın. Herhalde anlaşıldı.

Siz hala A=A+1 satırınımı kullanıyorsunuz. **AMOS**'un değişkeninize 1 toplayan veya 1 çıkaratan iki tane pırlanta gibi komutu var. **INC** ve **DEC**. Yani artık A=A+1 yazacağınıza Inc A, A=A-1 yazaağınıza Dec A, satırlarını kullanacaksınız.Hemde diğerinden kat kat hızlılar.

Önemli Not

Şimdi 64'lerdeyken programların basımı konusunda bana bir şikayet gelmişti. Programın kutuya sığmayan kısmı Editör tarafından aşağıya alınıyor, bizde bu yüzden yazımı anlayamıyor ve çalıştıramıyoruz diye. İşte bu sebepten dolayı artık kutu içindeki programların her satırının başında ufak bir nokta var. Siz programları yazarken bir noktadan diğer noktaya kadar aynı satıra yazın. Yani başında nokta olmayan satır bir üstündeki nokta olan satırın sonuna gelecek. Evet artık ben yanlış yazmazsam programlarınızı rahatça çalıştırabileceksiniz.

HABERLER

° Size biri iyi biri kötü iki haberim var. Önce iyiyi söyleyeyim, artık AMOS ile yapılan oyunlar çoğalmaya başladı, kötü olan ise bunların pek te başarılı çalışmalar olmamaları. Bu ay AMOS ile yapılan Boxing Masters ve Aquakon adında iki oyun geldi. İkiside pek iyi değil. Artık sizi bekliyoruz. Öğreninde şu AMOS'u, yapın bakalım harika oyunlar.

° AMOS Professional'ın Help kısmında yazıldığına göre AMOS'un AGA'sı yapılıyormuş. Bekliyoruz bakalım ne zaman gelecek (ulan yapıldı bile teres ismi de INTOS. hiç bir kaka'dan haberin yok senin yazıkları olsun tüh -zebani).

Evet ekranda **OMAY** yazdı. Bu nasıl oldu. **ISIM$** değişkenine **OMAY** değerini yükledik(bu nasıl oldu diyorsanız siz köşeyi okumuyorsunuz demektir, size ceza gidin köşede tek ayak üzerinde durun) ve bunu **PRINT** komutuyla ekrana yazdırdık. Şimdi diğer programı silip şu programı yazın ve çalıştırın:

```
Print (3+5)/2
```

Ekranda 4 yazması lazım(yazmıyorsa bilgisayarınızı tamire götürmenizin zamanı gelmiş demektir). Ayrıca **PRINT** komutunda birçok şeyi yanyana kullanabilirsiniz. Şu programı çalıştırın:

```
Print"arkadaslar","nasılsınız."
```

Bu programla görüyoruzki noktalı virgül işareti "arkadaşlar"'ı "merhaba" kelimesinden sonra yazmaya devam etmiş, virgül işareti ise arada bir Tab tuşu kadar boşluk bırakmış.

PRINT'le ilgili şu anda söylememiz gereken son şeyde şu, gerek program yazarken gerekse Direct modda birşey denerken uzun uzun **PRINT** yazmak yerine soru işaretini kullanabilirsiniz. Örneğin şu programda yukardaki ile aynı işi görür:

```
? (3+5)/2
```

ilerde yeri geldiğinde örnek programlarda **PRINT** komutunu daha değişik şekillerde kullanacaksınız diyorum ve ikinci komutumuza geçiyorum. Bu komutumuzun adı **INPUT**. Bunuda kolay anlayacaksınız sanıyorum, yaptığı iş kullanıcıdan veri alıp bize bildirmek. Şu programla daha iyi anlarsınız:

```
Input "Adınız ne";ISIM$
```

Bu programı çalıştırdığınızda ekranda adınız ne? yazacak ve sizden cevap bekleyecek. Herhangibir şey yazıp Return'e bastığınızda programın çalışması duracak. Burada bu satırın yaptığı iş şu, kullanıcının verdiği cevabı alıp **ISIM$** değişkenine koyuyor ve bizim o cevaptan haberimizin olmasını sağlıyor. Birde şu programı yazın ve bakın:

```
Input "Adın ne dostum";ISIM$
Print "Merhaba ";ISIM$;",benim adım da AMIGA."
```

Ya bakın bilgisayar sizle nasıl konuşuyor. İnsanoğlu neler buluyor. Şaka bir yana herhalde programın nasıl işlediğini anladınız. İyi o zaman bu aylık bu kadar diyorum. Siz bu ay anlattığım şeyleri iyice bir çalışın. Bakın size bir örnek programda veriyorum, yazın ve bilgisayarla bir süre oynayın, eğlenin. İçinde bazı bilmediğiniz komutlar var, inceleyin ve anlamaya çalışın. **Şimdi gelelim profesyonellere.**

Sizleri unuttum sanıyordunuz değilmi, yanıldınız. Sizler içinde zevkli bir oyun programı ve bazı püf noktaları verdim. Oyun programında bilgisayar 4 basamaklı bir sayı tutuyor, sizde 4 basamaklı sayılar söyleyerek onu bulmaya çalışıyorsunuz. Söylediğiniz 4 basamaklı sayının içinde aynı yerde tutturduğunu rakam varsa bilgisayar onu + işaretiyle, farklı yerde tutturduğunuz rakam varsa - işareti ile söylüyor. Örneğin bilgisayarın tuttuğu sayı 5468 ise ve sizde tahmin olarak 4068 derseniz size 6 ve 8 rakamları için +2, 4 rakamı için -1 der. Evet programlar bu kadar, bu arada mektuplarınıza da bekliyorum. Biliyorsunuz yan gelip yatarak **AMOS** öğrenilmez. Hadi bakalım sarılın kağıda kaleme.

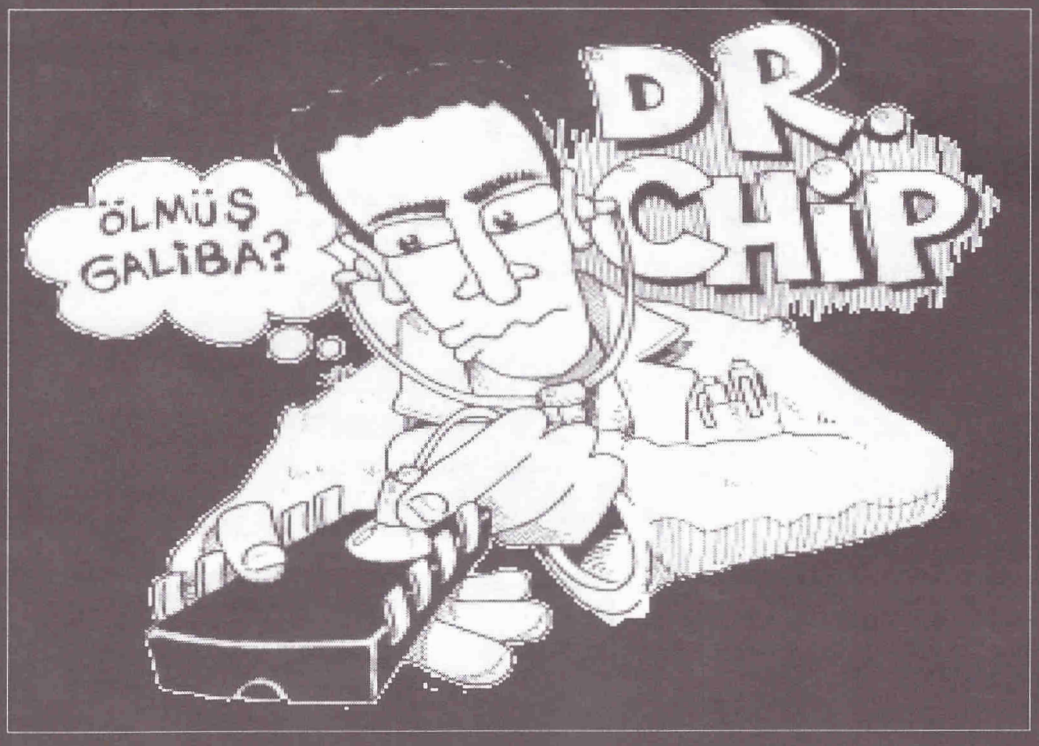
Evet bu aylıkta bu kadar. yukarıda da söylediğim gibi mektuplarınızı bekliyorum. Şimdi ben burada birşeyler anlatıyorumda iyi mi yapıyorum kötümü yapıyorum belli değil, bir Allah'ın kulu çıkıpta birşey söylemedi, yani biliyorsunuz yayıncılıkta mektup almayan köşeyi kapatırlar. Ona göre köşeyi okuyorsanız bunu bana hemen belirtin, azıcıkta beni değil sevgili Editörümüzü delirtin (maalesef dergide bir kafiye salgını başladı, bakalım ne olacak -zebani).

Program 1

```
° Curs Off : Flash Off : Pen 2 : Paper 0
° Do : DENEME=0 : TUTSAYI=Rnd(99)+1
° Cls 0 : Home
° Print "1 ile 100 arası bir sayi tuttum."
° Do
° Input "Tahminini soyle";TAHMİN
° Inc DENEME
° If TAHMIN=TUTSAYI Then Exit
° If TAHMIN>TUTSAYI Then Print "Sayın Buyuk."
° If TAHMIN<TUTSAYI Then Print "Sayın Kucuk."
° Loop
° Print "Aferin ";DENEME;" denemede bildin."
° Loop
```

Program 2

```
° Screen Open 0,640,400,2,Hires : Colour 1,$FFF : Dim S(4)
° Do : TAHMIN=0 : Cls 0 : Home
° For K=1 To 4 :S(K)=0 : Next : V$="0123456789"
° For K=1 To 4
° TK: J=Rnd(9)+1 : A$=Mid$(V$,J,1)
°     If A$="*" Then Goto TK Else S(K)=Val(A$):Mid$(V$,J,1)="*"
° Next
° S$=(Str$(S(1))+Str$(S(2))+Str$(S(3))+Str$(S(4)))-" "
° Print "---- SAYI BULMA OYUNU ----"
° Print "Sayimi tuttum, tahminin nedir?"
° Do : A=0 : E=0 : Input ">";T$
° While Val(T$)=0 or Len(T$)<>4 :Input ">";T$ :Wend
° Inc TAHMIN : Cup : Cmove 6,0
° If S$=T$
° Print : Print "Aferin! ";TAHMIN;" tahminde bildin."
° Wait Key : Exit
° End If
° For K=1 To 4
° T=Val(Mid$(T$,K,1)) :S=Val(Mid$(S$,K,1))
° If T=S Then Inc A : Goto DV
° For J=1 To 4
° S=Val(Mid$(S$,J,1)) :If T=S Then Inc E
° Next
° DV: Next
° If A>0 and E>0 Then Print "+";Str$(A),"-";Str$(E)
° If A>0 and E=0 Then Print "+";Str$(A)
° If E>0 and A=0 Then Print "-";Str$(E)
° If A=0 and E=0 Then Print " 0"
° Loop : Loop
```



Selam Amiga dostları. Yeni bir sayıda daha sizlerle beraberim. Umarım geçen sayıdaki açıklamalar sizlere az da olsa yardımcı olabilmiştir. Şimdi bu ayki sorunlu arkadaşların (yani makinesi sorunlu arkadaşların) sorularını cevaplamaya başlayalım.

İlk mektup bir A500'ü ve bir de C64'ü olan Fevzi Altunca adlı arkadaşımızdan geliyor.

Soru 1. Benim Amiga'da bazı oyunlar çalışmıyor. İlk başlarda bunun megabyte'ın chip olmasından kaynaklandığını sandım. Fast memory e çevirmeme rağmen oyunlar çalışmıyor. Oyunların çalışmama şekli ise oldutça garip. Mouse sadece bir kere klikleyebiliyor sonra iptal oluyor. Örnek Indy 3, Monkey Island I-II

Cevap 1. Hafızanın chip olduğunu söylemişsin. Oyunların çalışmamasının sebebinin bu olması bana pek olası değilmiş gibi gözüküyor. Çünkü söylediğin oyunlar, bildiğim kadarıyla 1 mb chip memory'li bilgisayarlarda sorunsuz çalışıyor. Ancak mouse'unun bu şekilde saçmalaması, Amiga'nın giriş çıkış entegresinden (yani 8520) lerden kaynaklanıyor olabilir. Yalnız A600'ler değişik bir teknoloji ile üretildiğinden bunu senin değiştirmen çok zor. Bu yüzden makinanı iyi bir tamirciye götürüp bir baktır.

Soru 2. Video'ların monitörleri tv'ye çevirebildiğini gördüm. bunun bir dezavantajı var mı?

Cevap 2. Evet doğru görmüşsün. Eğer videon tv yayınlarını alabiliyorsa, ve eğer videonda uygun giriş çıkışlar varsa, (muhtemelen üzerinde aux yazar) bir kablo aracılığı ile videondan, hem ses hem de görüntüyü monitörüne aktarabilirsin. Bu kablo bilgisayar ile monitör arasındaki ses kablosunun aynısıdır. Hatta bu kabloyu bile kullanabilirsin. Bildiğim kadarıyla bunun bir dezavantajı yok.

Soru 3. Ben C64'üme bir modem almayı düşünüyorum. Hem C64'de hem de Amiga'da çalışabilecek 4800 lik modemi kaça bulabilirim.

Cevap 3. Fevzi evladım, C64 için artık birşey üretilmediğini sende benim kadar iyi biliyorsundur sanırım. Eğer bu modem işlerini girmek istiyorsan, herşeyden önce bir harddisk satın al. Çünkü bu işlerle disketten hayattada uğraşılmaz. Bunu birde bunu C64'de yapmak istediğini yazmışsın. Bence bunu düşünme bile, yani C64 için bir modem bulsan bile bağlanabileceğin bir yer en azından (benim bildiğim kadarıyla) Türkiye de yok. Ayrıca her ne kadar C64'den anlamasamda (benim C64'üm hiç olmadı) iki makineye birden uyabilecek bir modem olduğunu sanmıyorum.

Sıradaki mektup Orkun ismindeki arkadaşımızdan gelmekte. Orkun bize böyle bir dergi çıkarttığımız için teşekkür etmiş. Ve tabii ki sorunlarınıda eklemeye unutmamış. İşte can sıkıcı sorunlar ve cevapları.

Soru 1. Benim şu anda bir adet A600'üm var. Aynı zamanda birde Çarkıfelek adlı yarışmadan çıkan bir külüstür pc im de var. pc min özellikleri 1 MB ram, 386 dx-40, vga mono monitör, hd yok. Ben bunları satıp iyi bir pc veya A1200 almak istiyorum (tabiiki üstüne para ilave ederek.) Ama hala karar veremedim. Bana bu konuda yardımcı olursan sevinirim.

Cevap 1. Anladığım kadarıyla şu anda kullandığın makinadan (yani A600'den) istediğin perfonmansı alamıyorsun. Eh seni suçlayamam, çünkü şimdiye kadar A600'üm var ve bu makinadan hiç şikayet etmiyorum diyen kimse duymadım. Elindeki külüstür pc yi satıp (kusura bakma ama kartlarla ayakta duran ve harddiski bile olmayan bu sisteme diyecek başka birşey bulamadım) bir A1200 veya iyi bir pc almak istediğini yazmışsın. Şimdi senin gibi bir bu konuda bir türlü karar veremeyen çok kişi biliyorum. Bir yandan Amiga'nın o kendine özgün özellikleri, sevimliliği ve insanın bu alete alışması, diğer yandan pc lerdeki program desteği ve muhteşem oyunlar gerçekten insanı tereddüte düşürüyor. Şimdi öncelikle bu iş için elinde biraz (bayağı bir biraz) para olmalı. Elindeki parçaları satmaktan sözetmişsin. Ama şu anda o parçaları satmaya kalksan inan bana alacağın para ile bir A500 bile satın alamazsın. O yüzden elindeki parçalara pek bel bağlama. Eğer bilgisayarını gerçekten değiştirmek istiyorsan öncelikle bilgisayarı ne için kullandığını kendine bir sor. Eğer ben sadece oyun oynuyorum dersen şu yeni çıkan japon malı lazerdiskli makineler bile senin işini görür. Ama ben oyun oynamak dışında da örneğin 3d, animasyon, müzik, programcılık, grafik çizimi gibi çalışmalarla amatör olarak uğraşmak istiyorum diyorsan alacağın makine bir adet A1200 olmalıdır. Çünkü bu demin saydığımız şeylerin herbirini pc de yapabilmek için bir karta ihtiyacın var. Kart demek para demek olduğuna göre ve bizlerde pek

zengin insanlar olmadığımıza göre pc işinden vazgeçmen senin ve cüzdanın bakımından gayet iyi olur. Bence bir A1200 veya yeni çıkacak modellerinden birini al. Daha sonra buna bir 3,5 inch lik harddisk ekle (bu harddiskeler ülkemizde daha çok pc ler tarafından kullanıldığı için pek pahalı değildir) ve sonra istersen bir de turbo kart al. Ve A1200'ünü almak istediğin pc ile bir karşılaştır. Sonuç olarak A1200 gerçekten de iyi bir makine, ama maalesef ülkemizde bununla ilgilenen kimse yok. İşallah Türkiye'de Escom'um temsilciliğini adam gibi bir firma alır ve Amiga'yı içine düştüğü bu bataktan kurtalarak layık olduğu yere çıkarır.

Soru 2. pc deki oyunların Amiga'da çıkmasını sağlayan bir program varmış. Bu doğruysa, nereden ve nasıl temin edebilirim? Şimdilik bu kadar teşekkürler.

Cevap 2. Evet sözüne ettiğin programın adı Pc-task. Gerçekten iyi bir program eğer, yeteri kadar hafızan ve bir harddiskin varsa. Windows bile çalışıyor. Ayrıca bir arkadaştan duyduğuma göre makinen yeterince iyi ise Dune 2, Wolfstein gibi oyunlarda çalışıyormuş. Ama pc'dekine göre oldukça yavaş tabiiki. Normal bir A600'de ise bunları yapmak hayal. Ama harddiskli bir A1200 de AGA chip seti yardımı ile pc de gördüğün 256 renklik oyunların bazılarını ve daha bir dolu basit pc programını çalıştırman mümkün.

Ve bu ayki son mektubumuz Ergun Çelebioğlu'dan gelmekte. Süratle sorularını yanıtlıyoruz.

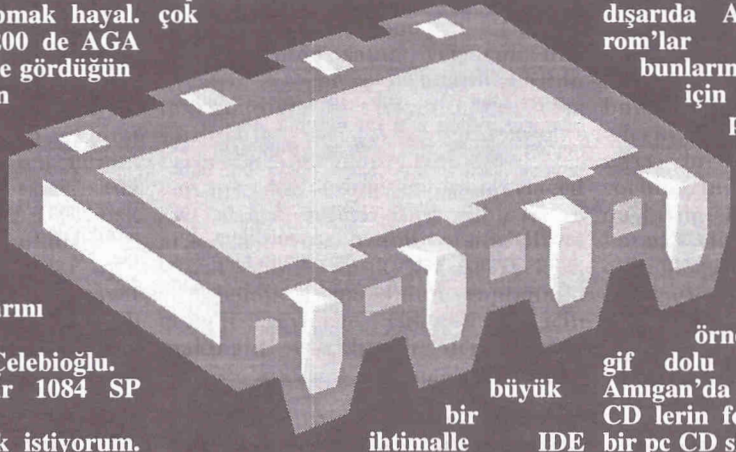
Selamlar. Ben Ergun Çelebioğlu. Bir tane A1200 ve bir 1084 SP monitörüm var.

Soru 1. Harddisk almak istiyorum. Acaba yeni üretimle birlikte fiyatında bir düşme bekleniyor mu? Ne zaman alayım. İçten ve dıştan takılan HD arasında ne gibi farklar var?(hız,fiyat vs.) Hangisini tavsiye edersin? Kaç mb alayım?

Cevap 1. Harddisk alman senin ve A1200'ün için gayet iyi olur. Yeni üretimle derken A1200 üretimini mi kastediyorsun? pek anlayamadım ama buda önemli değil zaten, çünkü eğer bir harddisk arıyorsan sana tavsiyem 3,5 inch bir IDE harddisk alman olacaktır. Çünkü bu harddiskler daha çok pc ler için kullanıldığından ülkemizde gayet ucuza bulunmakta (örneğin 540 Mb yaklaşık 200 $ civarında). Bu harddiski ve tabiki kablosunu aldıktan sonra A1200'ünün içine rahatlıkla takabilirsin. Bu harddisklerde tek sorun kablo bulmak. Onun dışında hiçbir uyumsuzluk yaratmıyor. Dıştan takılan harddiskleri sormuşsun bence bunları düşünme bile, çünkü bunlar hem pahalı hemde A1200'ünün yan tarafındaki PCMCI slotunu kapatmakta. Bana kaç mb harddisk tavsiye edersin diye sormuşsun ama bunun cevabını senden başkası veremez. Eğer uzun dosyalarla uğraşıyorsan (örneğin animasyon felan yapıyorsan) en azından bir 540 mb, eğer A1200 ile amatör olarak uğraşıyorsan 240 mb veya biraz daha fazlası sana yeter. Bu arada 2,5 inclik hardiskleride makinana takman mümkün ama bunların fiyatları 3,5 lara oranla oldukça fazla olduğundan kesinlikle tavsiye etmiyorum.

Soru 2. İnternal HD alsam ilerde başka modellere takmamda problem çıkar mı? örneğin A1300 için (biliyorum biraz basit bir soru ama emin olmak istedim)

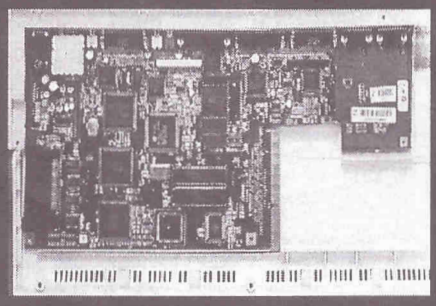
Cevap 2. Bunun sorun olacağını zannetmiyorum. Çünkü bundan sonraki çıkacak A1200 benzeri makinaların hepsinde çok



büyük bir ihtimalle IDE arabirimi kullanılacaktır. Senin alacağın harddiskte IDE olduğundan bunu bir pc de bile kullanabilirsin.

Soru 3. Türkiye'de yüksek çözünürlükte titremeyen (Amiga için) monitör satan yer var mı? (fiyatı). pc monitörlerinin takılabildiğini duydum. Ama sorduğum bilgisayarcılar beceremediklerini söylediler.

Cevap A1200'üne non-interlaced SVGA pc monitörlerini özel bir kablo aracılığı ile bağlayabiliyorsun. Bunu bizzat biz yaptık ve gerçekten etkinlendik. Ama bunu yaptığında gerekli şeylerin yüklenmesi için makinanı workbench den açman şart. Yoksa makine monitörü



tanımadığı için görüntü saçmalıyor. Dolayısıyle makineni workbech'den açmayınca görüntü birbirine giriyor. Buda dos olmayan veya harddiskten çalışmayan oyunların saçmalası demek. Eğer böyle bir monitor alacaksan ya bunu göz önüne alıp al, yada eski monitörünü satma ve ikisini birden Amiga'na bağla.

Soru 4. Piyasada pc için satılan CD sürücülerden birini alsam A1200'e takabilirmiyim. Amiga için CD programları satan yer var mı?

Cevap 4. Piyasada satılan pc internal CD rom sürücülerden alıp direk olarak A1200'üne bağlaman mümkün değil. Ancak bir arabirim kullarak (SCSI veya IDE) bağlayabilirsin. Bu tür arabirimler ise Amiga için maalesef ülkemizde satılmamakta. Zaten genelde dışarıda A1200 için satılan CD rom'lar external olduğundan bunların herşeyi içinde. Amiga için cd satan (oyun veya program olarak) benim bildiğim bir yer yok. Herkez sanki bir şey varmış gibi pc için cd satıyor. Ama sen kendine bir CD rom alırsan çeşitli data Cd'lerini kullanman mümkün örneğin şu font, clipart veya gif dolu Cd'lerden birini alıp Amıgan'da kullanabiliyorsun. Çünkü CD lerin formatı farketmiyor. Ama bir pc CD si alınca içindeki program sadece pc de çalıştığından sen dosyaları okuyabilsen bile hiçbir işe yaramıyor.

Soru 5. Amiga da Turbo C var mı? Varsa pc versiyonu ile aynı mı?

Cevap 5.Amiga da Turbo C yok ama başka c dilleri mevcut. Örnek olarak Aztec C, Lattice C, Sas C (özellikle bunu 6.0 ve üstü versiyonunu tavsiye ederim) gibi.

Evet bir aya daha bitti. Eğer sorunlarınızı çözmenizde bir parça da benim katkım oluyorsa ne mutlu bana. Gelecek aya kadar her zaman olduğu gibi kendinize ve Amiga'nıza iyi bakın.

MR. OZ

Sonbahar mevsiminin ilk günleri. Bir akşam vakti. Sert ve kararlı esen rüzgar, yanmakla yanmamak arasında direten sokak lambasının eskimiş gövdesini gıcırdatarak ve hışımla sallayarak, gelecek bir fırtınanın habercisi. Bulutlar karanlığa rağmen ihtişam ve gösteriş içinde gökyüzünde süzülüyor; muhtemel kıyametin küçük bir versiyonunu sergileyecekler biraz sonra. Doğa rolünü iyi oynuyor ve fırtına öncesi sessizliğini muhafaza ediyor. Bu gerilim yüklü atmosfer, sokaktan gelen bir kaç tok adım ve aç kedilerin sesleri ile birden bozuluyor. Bozulan bu ahenge gökyüzünden tane tane düşen su damlaları da karışıyor ve o sırada tek görevi dışarıya ışık süzmek olan pencere de, bu duruma rüzgarın ve su damlalarının etkisi sonucu sağa-sola asenkron hareketler yaparak katılıyor. Şimdi ışığın süzüldüğü pencereye bakıyoruz. Bir homo-sapien. Yüz ifadesine bakılırsa şaşkın ve perişan halde ama şikayeti yok gibi; sanki huzurlu. Bu huzurlu atmosferin büyüsüne kapılarak felsefik bir kurgu eşliğinde olup biteni anlamaya çalışıyor. Gözlerinin altında bulunan perişanlık ifadesi vücudunun tüm yerlerine hakim olmak üzere. İki-üç dakikalık zorunlu bir algılama seansından sonra kafasını dışarıya çıkarıyor. Bu sırada doğa da boş durmuyor; ağaçlardan gelen keskin yaprak hışırtıları hemen yerini yoğun su şıkırtılarına bırakıyor. Ses giderek şiddetleniyor ve bardaktan boşalırcasına yağan yağmur o anda doğanın tek hakimi oluyor. Şimdi tekrar homo-sapien'e zoom'luyoruz. Yağan yağmur sonucu bir anda ıslanan kafasını içeriye çeken homo-sapien, kendini yeniden yarım kalmış işine hazırlıyor. Fakat kafasının içinde dolaşan bin türlü düşünce/duygu birikimi yapması gerekeni bloke ediyor. Homo-sapien yerinden kalkıyor, geziyor, oturuyor...Tek düşündüğü şey bu işin bitmesi. Yapmak veya yapmamak. Bunu sorgulamaktan yorgun düşüyor ve yoğun su damlalarının dövdüğü penceresinin önüne oturuyor. Dışarıdan gelen yağmur sesini şimdi daha iyi algılıyor. Son bir gayretle bulunduğu yerin ışığını kapatıyor. Artık kendini doğaya teslim etmek üzere; tıpkı diğerlerinin yaptığı gibi. Hiç birşey düşünmek istemiyor. Düşünemiyor. Sadece yağan yağmurun avutucu sesini algılıyor ve günlerdir üzerinde bulunan perişanlık ifadesi yerini uykunun dayanılmaz cazibesine bırakıyor. Artık hiçbir şey görmüyor, duymuyor. Dış bağlantı, göz kapaklarının son ve muhteşem bir hareketiyle bir süre sona ermek üzere; fakat o ne?... homo-sapien birden irkiliyor ve "Hayır yazmalıyım, bunca mektup var onları yazmalıyım, yazmalıyıuuuuummmmm...."

Evet sevgili okuyucular herkese selam, merhaba, hoşgeldiniz gibi giriş klasiklerini fışkırtmadan önce, gelen bir dolu mektubun beni yukarıdaki gibi bir duruma soktuğunu hemen belirteyim. Ancak sanmayın ki bundan sıkılıyorum. Haşa böyle bir fikre asla kapılmadım. Ben hayatın zorluklarından da zevk alan birisi olduğum için bu tür şeyler bana daha önce yaşamadığım bir yığın duyguyu yaşatıyor, hayatımın monoton bir formdan çıkmasını sağlıyor. Benim için dünya her gün yeniden kuruluyor; iyisiyle, kötüsüyle, heyecanıyla, macerasıyla...Kısa geçmişi olan hayatımın en yoğun ve en zevkli günlerini yaşıyorum şu sıralar. Sonucunda çıkanlar ise gerçekten bana olağanüstü bir huzur ve mutluluk veriyor. Mutsuz olmadan mutlu olmanın anlamını bilemessiniz. İşte bu sözü doğrularcasına geçiyor şu an ki hayatım...

Evet biraz da sizden bahsedelim. Söyleyin bakalım durumlar nasıl bir aydır? Yukardaki zavallı-perişan homo-sapien gibi mi yoksa hayatın anlamını arayan, mutsuz olmak için sebepler bulan her hangi biri gibi mi? Benim gelen mektuplardan anladığım kadarıyla sorunlar ve sorular bir palamar halat gibi her yanınızı sarmış durumda. Bir çıkış yolu, bir boşalma, bir rahatlama, hakaret, itiraf, övgü ve hiciv istiyor tuz-şeker karışımı bir sıvının içinde bulunan beyinleriniz. İşte ben bu önemli misyonu yerine getirmek için bu ay da huzurlarınızdayım. Yine bir mektup sağanağına kapılacak, yağmur selleri gibi oradan oraya durmadan akacak ve en sonunda bulunduğunuz nehire dökülüp bir ay sonra tekrar karşıma çıkacaksınız (-mı acaba?). Evet bu ay da -sağolun varolun- bir dolu mektup geçti elime. Meğerse ne çok Amigacı varmış kovuklarında hazır kıta bekleyen. Hepsi yavaş yavaş çıkıyor meydana. Daha çıkacakta. Misyonumuzun bir parçası tamamlanmak üzere. Gerisi ise...

Bu ayki ilk mektubumuz Şişli'den **İ.ADA** isimli arkadaşa ait. Sevgili İ.ADA, senin ismin halkkında çok ilginç senaryolar kurdum mektubunu okurken. Yahu bana en lazım olan şey ismin iken sen bunu kısaltmışsın. Şimdi ben sana nasıl hitab edeceğim? Sevgili İ veya Sevgili ADA diye mi? Neyse ben sana ADA diyeceğim umarım sorun olmaz. Şimdi mektubunda dergimiz için bir araba dolusu övgü mevcut. Bunlar için her zaman ki gibi teşekkür ediyorum. Fakat okuduğum satırlar bende "bu dergi şöyle olsun yoksa almam" gibi bir his bıraktı. Sanki memnun değilsin ve zorlama olarak övgü yapıyormuşsun gibi geldi bana. Umarım çok fena yanılıyorumdur. Küfür konusunda söyleyeceğim pek fazla bir şey hatta hiçbir şey yok. Hep aynı şeyleri tekrar etmekten satırlar anlamsızca uzuyor. Tek söyleyeceğim şey dergiyi daha rahat okumak istiyorsan o tür bir laf gördüğünde atlaman veya DERGİ USLUBU'nu böyle kabul etmen (ayrıca lütfen abartmayalım çünkü küfür başka şeydir argo başka şey. Küfür ilk sayıda vardı). Daha detaylı bir açıklama istiyorsan 2. sayının editör köşesini okumanı tavsiye ediyorum (bu ikinci sayı 1. sayı oluyor karıştırma sakın). Şimdi gelelim asıl isteğine: Postscript fontlar sağdan soldan toplandığı için pek fazla değil; en azından bende tek disket. Eğer bendeki fontları istiyorsan adını (tam adını), adresini, posta parasını ve tek disketi (veya çok disket!!) bir zarfa koy ve gerisine karışma. Yalnız bende bulunan fontlar çok çok 10-15 tane bir şey. Daha fazlasını istiyorsan biraz dedektiflik yapman gerekecek; çünkü öyle kolay kolay bulunan cinsten değil bu fontlar (ben çok uğraştım ve ölü sayısı çok fazla!!). Eğer daha fazlasını bulursan bana da yollamayı unutma (canını seviyorsan!). Gördüğün gibi en acımasız eleştiri bile olsa biz her zaman yardımseverlik seviyemizi korumaya çalışıyoruz sayın ADA. Başkalarının da senin gibi düşündüğünü zannetme (hem de hiçbirzaman). Amiga modellerini, yan ürünlerini, fiyatlarını ve nerede kaça satıldıklarını bu dergide ben normal olarak veremem, vermem. Bunun cevabını geçtiğimiz sayıdaki Zebani zone'da da açıklamıştım. Bu konudaki tutumum değişmedi ve böyle giderse değişmeyecekte. Burada ben haklıyım, sen haklısın, onlar haksız, onlar çok haksız, onlar..ah onlar (burada mecaz var, lütfen anlamaya çalış. Ben fazla bir şey söyleyemeyeceğim). "Herşeye rağmen bir AMIGA dergisi çıkarmanıza sevindim" cümlesindeki "herşeye rağmen" kelimesi umarım benim düşündüğüm şeyleri anlatmıyordur. Çünkü bu kelime bana daha çok olumsuz şeyler ifade ettiği için; senin de, gizli kapaklı olumsuz fikirlerini bu kelimeyi kullanarak örttüğünü zannediyorum. Beni yanıltman için senden devamlı mektup bekliyorum hoşcakal (yanılt beni ne olur!).

Evet sıradaki konuğumuz yaşını başını almış, sefil durumuna bakmadan ortalığa tehdit savuran ve büyük bir ihtimalle ölümün anlamını başkalarına sataşarak arayan **FEVZİ ALTUNCU'ya** ait.

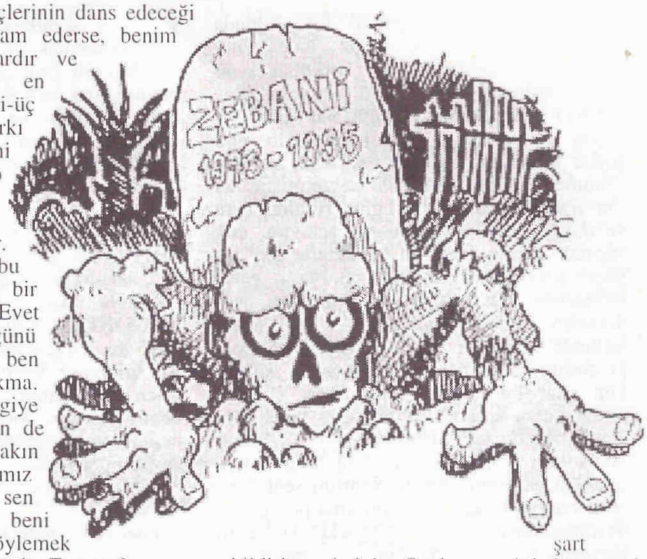
Fevzi koçum bak şimdi bir konuda anlaşalım: beni öyle ucuz judocuyum karateciyim numaralarıyla korkutamassın. 94-95 yıldızlar judo 3.cüsü bir şahıs için oldukca mangal bir yüreğin var ama her kuşun eti yenmez. Ben karete/judo gibi şeyler bilmesem bile Steven Segal ve Van Damme'ın bütün filmlerini seyretmişimdir! (bu arada bu adamların bütün filmleri aynı ve dayak yemiyorlar anasını satayım. çok saçma) Oradan kaptığım tekniklerle seni bir güzel pataklarım ona göre. Sonra o garip büyülerini kendi üzerinde iyileşmek için denersin. Daha gücümün sınırlarının farkında değilsin sen. Bak yine beni kızdırdın. Hepinizi gelip dövücem şimdi! kim ulan bu teresler bana karşı çıkıyor, bırakın ulan kıracam kemiklerini veletlerin. Taş yokmu taş. Ulaaaaannnn!... Bütün bunlar bir yana, dergiyi beğendiğin için teşekkür ediyorum Fevzi. Sanırım seni daha önce buraya konuk etmiştim ama pek de iyi davranmamışım sana. Neyseki kudretim karşısındaki acizliğin, merhamet duygularımı açığa çıkardı. Bu durumda sana acımam gerektiğini düşünüyorum ve bir seferlik iyi davranıyorum. Şimdi kırmızı kapak olayı sizin bildiğiniz gibi değil. Aslında o kapak o ayki dergiyi geç basan matbaacıyı öldürürken oluşan bir durum. İster istemez adamın kanı dergilere bulaştı ve bizde kompozisyon bozulmasın diye öyle piyasaya sürdük. Şaka bir yana bu kapağı bazı yavşak/alçak karışımı bir kaç yaratığın (insan değil) fotokopi çekerek haksız kazanç sağlamasını önlemek için düşündük. Gördüğün gibi artık kapağımız renkli ve bu yaratıkların! şimdi nasıl davranacağını da merak ediyorum. Ama artık böyle birşey olacağını da düşünmüyorum; çünkü o zamanlar kapak siyah-beyaz olduğu için ve alan insanlar da bu derginin fotokopi olarak çıktığını düşündükleri için bu tip yaratıkların ağına düşmeleri kolay oluyordu (ısrar ediyorum ve tekrarlıyorum: bu dergi hiçbir zaman fotokopi çıkmamıştır, çıkmayacaktırda. Aksini düşünenlerin kafaları kopartılacak ve aç timsahlara verilecektir). Ancak şimdi bu dergiyi alan herkes kapağın renkli olduğunu biliyor. Renkli bir kapağın fotokopisini çekip satmaya çalışan bir aptal görür veya duyarsanız bana da haber verinde güleyim biraz (inat için renkli fotokopi yapan olsa bile bu aptallığının tam kanıtıdır). Böyle aptallara gülmek her zaman keyif vermiştir bana. Merih Gür'ün fikri C-64'ü olanlar için olumlu fakat biz daha Amiga sahiplerinin ihtiyaçlarını doğru düzgün karşılayamıyoruz ki. 50-100 tane (belki daha fazla tam rakam bilmiyorum) C-64 sahibini oldukca sevindirecek olan bu hareket diğer Amiga sahipleri tarafından nasıl karşılanır bir düşünün. ilk önce, her mektupta "dergide şu olursa çok iyi olur, bu olursa çok iyi olur" istekleri olan bir sürü Amigacıyı memnun etmek zorundayız. Lütfen bu konuda bize de hak verin. Zaten bu fikre karşı olmadığımı daha önce de belirtmiştim; yani biraz sabır, biraz anlayış ve biraz da bekleyiş. Yazarlık konusunda kontenjanı bir kontrol etmem gerekiyor Fevzi. Bizim mahzende hiç karete ve judo bilen bir yazarımız yok. Köle yazarları gelip kandırabilir ve onlara karete öğreterek isyan etmelerini sağlayabilirsin (hayır sonra hepinizi çok fena pataklamak zorunda kalırım!). Yani şu anda senin de biraz beklemen gerekiyor. Evet Fevzi ben şimdilik muhabbeti burada kesiyorum ve sana bol kemik kırmalı günler diliyorum (kemik kırmak istiyorsan sokakta dolaşan bir sürü ıvır zıvır tip var). Bu arada yaşlı bir büyücüysen herkese öyle büyü fırlatma, hani artık yaşlısın ve bu yüzden atışların(!) sayılıdır; bilmem anlatabildimmi? Evet son olarak mektup yaz ve içine büyü koymayı da unutma...Hoşcakal...

Şimdi sırada Gölcük-Kocaeli'nde İnci (niye aramıyorsun kız !) T.V'de çalışan ve anladığım kadarıyla Amigayı orada başarıyla kullanan **MEHMET SAİT ERGÖREN** adlı sahış var. Mehmet merhaba. Oralar da havalar nasıl? T.V işleri nsıl gidiyor? Senin görevin ne? Falan mı Filan mı? Canım şaşırma hemen. Burada benim de soru sorma hakkım var. Ne yani hep soru mu cevaplayacağız? Ya bunların cevabını verirsin ya da ben bu mektubu cevaplamam. Tamam kötü bir şaka işte. Evet Mehmet şu anda dergiye en orijinal mektup gönderme stilinde 1 tane sahte altın madalya kazanmış bulunuyorsun! Anladığım kadarıyla disket harcama konusunda kötü bir ünün var senin (hayır fazlaysa buraya yolla, bizim korkunç ihtiyacımız var). Aslında diskette mektup göndermek çok iyi fikir ama biraz riskli be abi!.. Neden mi? şimdi birinci sebep bu meretlere pek güven olmaz. O kadar yolculukta maruz kaldığı bir sürü olumsuz durumu burada Read/write error vererek çıkarabilir (birisinin cebinde gelse bile durum aynı). Zaten çok çabuk bozulmak için yapılan bu meretler böyle sebepler arıyorlar. Ondan sonra uğraş didin tamir etmek için (walla hiç uğraşmayıp çöpün dibini boyluyorlar çünkü hoşgörü ve sabır sınırlarını fazlasıyla zorluyorlar. Bu arada kafiyeye dikkat!). Yani 1. ana fikir neymiş: ***"Durum tehlikeli."*** İkincisi, kapıyı 2 defa vuramayan postacı amcalar! "ulan ne var bunun içinde böyle, yoksa bomba mı? neme lazım ben şunu başıma bela olmadan bir çöpe filan atıyım" diye düşünebilir ve sonra da sen kağıda mektup yazıp "ulan zebani sana diskette bir mektup yolladım niye cevaplamadın lan" diye çıkışabilirsin. Bu durumda olan bitenden haberi olmayan masum zebani de, bu iki şahısı bir şekilde bulur ve ondan sonra da ruhlarını ebediyen teslim alır!!. Yani çıkarılacak 2. ana fikir: ***"Disketle mektup yollamayın anacuımm, çok tehlikeli hem de Türk ekonomisine yazık. Bak Afrika da çocuklar açlıktan kırılıyor. Cık, cık, cık çok ayıp; seni rezil!!..."*** Sorduğun sorulara gelince: abonelik sistemini şimdilik bazı ufak/orta/büyük meseleler yüzünden düşünmüyoruz. Dağıtım şebekemizin şebeklikten çıktığını hissettiğimiz gün bu çok önemli yaraya tuz basmayı düşünüyoruz. Olmayacak diye bir şey sakın aklınıza gelmesin.Sadece diğer sistemleri inceliyoruz. Bakalım, sistem operatörümüz (O da ne be?) **ALİ ÇALIK** bu duruma el atarsa birşeyler yapacağız. Bence siz bu herifin kafasını ağrıtın da kafası çalışsın biraz.Küfür konusu çok canımı sıkmaya başladı. Bu durumda ben şimdi senin $^@(*#^(@(^#()@&)_)#@^#ïëäîèëîâğ ım tamam mı? (sakın alınma, sadece orta sertlikte bir şakaydı bu!). Bu arada yerel televizyonda Amiga nasıl kullanılıyor bir fikrim olsun isterdim (aslında biliyorum ama yetkili birisinden duymak isterim). Ayrıca o T.V'nin durumu nasıl? bizim gibi mi? Reklam alabiliyor mu? Yayınlar nasıl? Betacam mı? VHS mi? Kaç saat yayın yapıyor? yani söyle işte birşeyler. Daha çok Amigayla yapılanları anlat (şimdi değil). Neyse ben yine çok konuştum. Sevgili mehmet, mektubun için teşekkür ediyorum ve devamını bekliyorum. Ayrıca yolladığın animasyonlar çok güzel olmuş ellerine sağlık. Bu animasyonları bizim hıyar turbo çok beğendi. Büyük bir ihtimalle seninle irtibata geçecek ve seni istanbula transfer edecek (yalan söylüyor olabilirim). Onun için hazırlıklı ol ve bu animasyonların devamını da yollamayı unutma. Biz bu çalışmalarını çok takdir-e şayan bulduk ve tüm Modem board'larına attık. Evet Mehmet son olarak hoşcakal ve mektup yaz (T.V'yi başına yıkarım yoksa).

Şimdi sırada sorunlar yumağı içinde kıvranan ve denize düşüp yılana sarılan (burada teşbih var) **BERK İYBAR** adlı vatandaş var. Sevgili Berk, inanki bu kadar kötü yazısı olan birisine daha raslamamıştım. Hadi diyelim yazın kötü, peki bu yazıları nasıl oluyorda soldan sağa düz bir şekilde yazacağına soldan aşağıya 45 derecelik eğik bir açıyla yazıyorsun? Hayır mektubunu okurken boynum kırılma tehlikesi atlattı (hayatım boyunca abartmadım burada da hiç ama hiç abartmıyorum!!). Yani çok öldürücü bir mektup yazmışsın aferin. Şimdi ben senin cevaplarını yanlış cevaplıyayım da gör bakalım acı çekmek neymiş: 1- A1200 de Deluxe paint'i çalıştırman için tabii ki HD'ye ihtiyacın yok. Aynı şey diğer utulutiyler (mektupta aynen böyle yazmışsın) için de geçerli. HD olursa daha iyi olur ama o olmadan sadece biraz fazla uğraşırsın ve biraz da ağır kalır o kadar. Sen bilgisayar mensuplarını pek fazla ipleme... 2- Kullanılmış bir HD ile yeni bir HD fiyatı arasında pek fazla fiyat farkı yok. Fakat sakın olaki 2.5 inçlik bir HD alma. Çünkü onlar gerçekten pahalı. Bunun yerine 3.5 inçlik IDE bir HD al ve makinanın içine taktır (çok basit). Ayrıca hiçbir sorun çıkmaz merak etme. Deneylerle sabittir. Sen bu çok bilen bilgisayarcıları ipleme (etti iki). Onlar daha pahalı olanı satacaklar tabii ki; Böylelikle son soruyu da burada cevaplamış olduk. 3- CD-ROM çok iyi bir merettir ve aklına gelebilecek her şeye yarar. Bir diskete 880KB'lık bir bilgi koyabiliyorken, bir CD'ye yaklaşık 650 MB bilgi

koyulabiliyor. Üstelik daha hızlı ve bozulma riski çok az (üstünde güç denemesi yapılmassa). 4- Basit kullanımlı program larla uğraşacağına, makinanın konfigrasyonunu yükseltip gerçekten yapmak istediğin şeyleri yapmaya yarayan programlarla uğraşsan bence daha iyi. Sen ne dersin? (sorumun cevabı bu değildi diyorsan Dpaint 3.14 ve Protracker 3.15 işini görür). 5- Alaaddin hakkında malesef hiçbir şey bilmiyorum. Bu oyunu Turbo veya Mr.oz'a gönül rahatlığıyla sorabilirsin. Zaten kıl oluyorum bu orta doğu kökenli saçma sapan absürd masallara (sinbad alaaddin vs gibi). 6- Amiga da gelişmiş bir basic hakkında köşe açıklamayacağız çünkü şu anda AMOS o işi rahatlıkla görebilecek düzeyde. Ayrıca bu hakaretini bizim Omaya ilettim ve "o okurun üstüne düşerim bigün!" dedi. Yani böyle sorular için dikkatli düşün sonra ben karışmam. Evet Berk umarım sana yardımcı olmuşumdur. Senin yine sorunun olursa yazacağın yeri biliyorsun; ama ne olur yazmaya karar verirsen başkasına yaptır bu işi. Her ay bu şekilde yazılmış mektup gönderirsen romatizma olup geberir giderim lütfen bana acı. Evet sana hoşcakal diyorum ve düzgün yazılmış mektuplarını merakla bekliyorum.

Vay sırada kimler var: **HALUK ve ERAY**. Selam biraderler, sizi yine görmek çok hoş. Nasılsınız bakalım? O mektubu cevapladıktan sonra pek bişeyler yazacağınızı tahmin etmiyordum ama yanılmışım. Neyse, şimdi yine vebalı ve aynı zamanda depresif şizoid paranoyaktan muzdarip bir hastadan (nasıl oluyorsa!) daha sorunlu olan mektubunuza geçiyorum: önce Eray'ı kısaca halledelim, ne de olsa uzun uzun mektup yazmayı seven bir tip değil kendisi. Şimdi Eray, İnsanlar yaşadığı hayat boyunca bazı olguları değerlendirirken hem subjektif hem de objektif olmak zorunda kalırlar. Bu hayatın her alanında böyledir. Bir süre sonra yaşadığın hayat tecrübesi bu iki değeri artık dengeler duruma gelir. Yani olayları artık 2 tarafında bakış açısından değerlendirmek zorunda kalırsın. Böylece olgunlaşmış düşünce meydana çıkar. Şimdi sen diyorsun ki "senin dinlediğin gruplara karışmayı düşünmüyorum çünkü zevkler ve renkler tartışılmaz" O zaman benim dinlediğim gruplara karışmıyorsan laf ettiğim gruplara da karışmaman gerekiyor. Çünkü benim zevkim gruplara laf etmekten ibaret olabilir. Bu durumda sen benim bu zevkime de karışamayacaksın demektir. Şimdi ortada ki çelişkiyi çözebiliyormusun Eray? Yani ben şimdi Metallica'ya hıyar demişsem ve bunu zevkim olduğu için söylemişsem ne olacak? Sen istiyorsun diye sözümü geri alacakmıyım? İşte sorduğun soru biçimiyle, kurduğun cümle ve karşılığında beklediğin istek arasında çok fark var Eray. Benim bu gruba karşı olmamın tek sebebi müzikal açıdan. Eğer yeterli müzikal olgunluğa eriştiysen böyle bir istekte bulunman çok saçma Eraycığım. Umarım anlaşıyoruzdur. Sonuçta metallica ile ilgili düşüncelerim sen veya O, Bu, Şu seviyor diye değişmeyecek ve değişemez. Ayrıca gerçekten sözümü geri alsam sevinecekmisin? Ben sözümü geri alsam bile bunun sadece senin gönlünü hoş tutacağını ancak benim yine böyle düşüneceğimi hiç tahmin etmezmisin? Sözün özü eğer Metallica "...and justice for all" gibi özüne yakışacak bir albüm yapmassa ve yine son albümü gibi zengin piçlerinin dans edeceği şarkılar yapmaya devam ederse, benim için her zaman hıyardır ve hatta hıyarların en büyüğüdür. Yeni iki-üç tane piç için piyasa şarkı yapıp müzikal kişiliğini kaybeden bir grup hakkında söyleyebilecek son şeylerim bunlar oluyor. Bu yüzden benden bu grup hakkında olumlu bir tavır beklemeyin. Evet Eray üzüldüğünü biliyorum ama ben böyleyim kusura bakma. Bu arada dergiye sıraladığın övgüler için de çok çok teşekkürler. Sakın bir grup yüzünden aramız açılmasın. Açılsa bile sen yine dergiyi al ama beni okuma. Tabii sen de söylemek istediklerini açık açık söyle. Tamam?



Şimdi gelelim HALUK'a. Haluk anladığım kadarıyla mac konusu sende artık "sonu gelmez bir saplantı" haline dönüşmüş. Geçen sayıda mac için söylediğim şeyler seni tatmin etmemiş olacak ki bu mektubunda da aynı konuyu saçma sapan senaryolar kurarak geliştirmişsin. Ayrıca çok sevdiğin editörünün yerine bir başkasının gelmesi seni neden kıl ediyor anlamıyorum. mac'i okuman için onun illa ki editör mü olması gerekiyor? Bence senin bu tip saplantılarından kurtulman için 64'lerin eski sayılarını okuman gerekiyor ya da bu dergiyi hiç okumaman; çünkü bu derginin editörü Zebanidir ve bu görev bu dergi kapanana kadar bil-fiil devam edecektir (megoloman olduğum fikrine kapılma sakın). Ayrıca çok sevdiğin ve taptığın mac, sizleri düşünseydi şu anda sizin sorularınızı yanıtlıyor olurdu; böyle ansızın sebep göstermeden çekip gitmezdi. Yanılıyormuyum yoksa? Eğer tekrar mac okuyup orgazma ulaşmak istiyorsan bu tür mektuplarını ve bilumum 3. sınıf senaryolarını onun adresine postala ve sana cevap gelmesini bekle. Müzik konusunda yine yanılgıya düşüyorsun Haluk. Çok basit bir konuyu bu kadar dejenere edeceğini hiç zannetmiyordum ama neyse..Şimdi o sayfanın altında tabii ki benim ismim olacak çünkü o sayfayı ben açıklamışım. Yukarıda Eray'a söylediğim metallica ile ilgili şeyler aynen Megadeth için de geçerli. Siz her sevdiğiniz gruba iyi eleştiri yapılmasına alışmışsınız galiba. O sayfaları okuyan zaten Megadeth'i tanıyan bilen insanlar. Bizim kimseyi yanıltmaya hakkımız yok. "Bu çok güzel bir albüm. Süper hemen alın" deseydim sen de sevindirik olacaktın değil mi? İşte yine senin gibi düşünmediğim için suçlu sandalyesine çıkardın beni. Artık müziksel gelişiminizi tamamlayın. Büyüyün biraz. Birisi çıkıp dinlediğin grubu beğenmediği ve bunu yazıya döktüğü için onun suçlanmayacağını hatta suçlanamayacağını anlayın artık. Bu her iki tarafı da memnun edecektir buna inan. Megadeth'i ben de senin kadar seviyorum. Ama son albümünü dikkatli dinledin mi? Gerçekten dürüst ol 'Rust in Peace' ile boy ölçüşebilir mi? işte ben bu müzikal farklılığı eleştiriyorum; Megadeth'in iyi veya kötü grup olmasını değil. Sanırım anlaştık Haluk. "Mac'den sonra favori editörüm olabilirsin" lafı ise şart bildiriyor haluk. Senin sevgini kazanmak için, sana yazılarımı okutmak için senin istediğin gibi davranacaksam, bırak favori editörlüğü adımı bile duymak istemeyeceğin birisi olabilirim. Senin de dediğin gibi artık 64'ler yok. Bu yüzden garip Distopia'larını bana kusarak boşalmaya çalışma. Ya bizi böyle kabul et, ya geçmişteki anılarının kölesi ol, ya da gerçekten gerçekçi ol ("...and Realism for all"). MegAMIGA'ya sahip çıkmak istiyorsan da eski dergi isimlerini gündeme getirip onlar gibi olmamızı isteme. Bu arada bol bol mektup yaz; sana ısınmaya başladım (bu yazıdan sonra senin için aynı şeyler söz konusu olamaz ama kalp kırmak gibi bir niyetim olmadığını bir önceki mektuptan biliyorsun zaten) Evet beyler sizlere hoşcakalın diyorum ve mektuplarınızı bekliyorum...Bye 4 now...

Şimdi ki mektup taaaaaaaaaaaa Maltepeden **ERGÜN ÇELEBİOĞLU**'na ait. Sevgili Ergün anladığım kadarıyla seni ipten döndermişiz galiba. Hani azcık geç kalsak (P)rogrammable (C)omputer (yani PC) sahibi olacakmışsın. Neyseki tam zamanında yetişmişiz. Sen de diğer milyonlarca okurumuz gibi (şüphesi olan mı var?) Amigayı gerçekten seven bir tip olmalısın. Mektubundaki genel hava bunu gösteriyor. Renk ve Kalınlık konusunda senin dediğin gibi davranmakta şimdilik yarar var: "Önümüze getirilen yemek bol olduktan sonra kabın o kadar da önemi yok"...ne kadar güzel söylemişsin. Umarım bu sözü diğer "yediği kaba sıçanlar" da anlarlar. Derginin espirili bir havada olması zaten vazgeçemeyeceğimiz bir prensib. Siyah fontların göz bozan karmaşasında ciddi ciddi somurtarak yazı okumak bana zaten hiç ilginç gelmez (herhalde size de gelmez). Hem onu okuduktan sonra bir kenara atar unutursunuz. Ama içinde hiciv/taşlama/mizah olan bir yazı hem konuyu daha iyi öğrenmenize hem de biraz gülmenize yol açar. Haksızsam haksız deyin arkadaş. Bu yüzden Ergün, dergiyi her aldığında az da olsa espri göreceksin. fakat senin abarttığın gibi "banyoda yüzerek okumak zorunda kalacağın" sulu espriler olmayacak. Bir de anladığım kadarıyla sen de şarkı sözü yazarlığı var. Bence hemen bu "gizli kalmış yeteneğini" bir şekilde orada, burada hatta şurada gün ışığına çıkararak değerlendir!!. Belki bol paralar kazanırsın.

Cartel'in bir parçasının sözlerini çok güzel değiştirmişsin. Bizim hıyar turbo bunu çok beğendi, seni kendi grubuna transfer edip şarkı sözü yazdırabilir haberin olsun (yalan söylüyor olabilirim-2!!). Bu değiştirdiğin ve yazdığın cartel'in şarkı sözünü burada yayınlamamız imkansızdan da öte birşey. Sanırım anlıyorsun durumu. Şimdi gelelim ciddi sorununa: Dergide kullanılan Tanrı laflarına bozulmuşsun. Fakat bu konuda hiçbir şekilde ciddi olmadığımızı, ayrıca o lafların sembolizm akımı örnek alınarak yazıldığını anlamaman beni çok üzdü. Bu konuda bu kadar ciddi bir tek sen çıktın buna inan. Biz burada kimsenin dinine bir saygısızlık yapmıyoruz. Ayrıca kimin neye inandığı da hiç birimizin umurunda değil (her koyun kendi bacağından asılır di mi?) Anladığım kadarıyla dini bütün bir insansın ama espri konusu olabilecek bir şeyi bu kadar ciddi bir havaya sokup gerginlik yaratma lütfen. Şakayı kaka yapmayalım. Sonuçta tanrı lafı %99'u müslüman olan bir toplum için zaten birşey ifade etmemeli. Kendi kendinize birşeylere sinirlenip, birşeylere alınıp Cihad ilan etmeyin. Herkes kendine sahip çıksın yeter. Bir de mektubunda, "istediklerim yapılmassa..." gibi birşeyler anlatan tehdid rüzgarları esti yüzüme (böyle durumlarda yanılmam imkansız). Yani lütfen böyle gizli-kapaklı tehdidler savurup terör estirmeyin. Üzmeyin beni abi. Hepinizin kişisel isteklerinizi gerçekleştireçek olsaydım burada mektup cevaplıyor değil, politika da başa güreşen bir tip olurdum ve o zaman herkesin hayalini kurduğu bir politikacı görürdünüz (olmaz olsun öyle hayal, ben politikacı olamam). Sonuçta bu mektubun için sana teşekkür ediyorum Ergün. Eğer vaktin olursa yine mektup yaz. Bol bol şarkı sözü olsun ve Tanrı seninle olsun!...

Şimdi sırada bilinmeyen bir gezegenden seslenen yaratık/insan karışımı bir şahıs geliyor karşınıza: **SERKAN ILDIROĞLU.** Sevgili uzaylı yaratık Serkan, havalar nasıl uzayda? Mutlumusun tek başına yoksa tanıdıklar varmı? (bi tane salak bir türkücünün oralarda bi yerlerde olması gerekiyor galiba!!). Şimdi dergi için sıraladığın müthiş övgülere teşekkür ediyorum. Elime 2 tane mektubun geçti. Yalnız bu mektupların 2 gün arayla yazılmış olması oldukca dikkatimi çekti. Bu durumda "arayı fazla açmadan ve kendini fazla özlettirmeden mektup yazan okuyucu sürüsü bölüm başkanı faaliyet bölge temsilciliği vakfı genel kurul muhasır üyesi büyük ödülü'nü kazanmış oldun (böyle ödül herkese verilmez kıymetini bil). İkinci mektubundaki fantastik/bilim kurgu hikayesine benzeyen yazılarını beğendim (fakat kurgu da eksiklik var; onu da hallettin mi yeni nesil para kaldıran bir yazar olabilirsin). Şimdi benim gerçek adımı merak etme çünkü öyle merak edilecek bir ismim yok. Biraz daha beklerseniz gerçek ismimi söyleyeceğim. Bu arada o yazdıklarını aman kommodor abi duymasın yoksa kafanı vücudundan ayırıverir; veya çok sevdiğin 'uçan kafa'nın biraz daha kilolu olanını yüzünün ortasında görürsün (hiç tavsiye etmiyorum). Ama sen merak etme, sevgili editörün seni düşünerek pek birşey çaktırmadı ve hayatını kurtardı. Bana 2 hayat borçlusun (2. cisini bilinmeyen tarafta ödersin!!). Dergide beni sevmeyenlerin oluşturduğu grub hakkında kurduğun tez tamamen doğru. İyiler asla düşmansız olamazlarmış; bende bu hıyarlara biraz fazla iyilik yaptım heralde. Anlaşılan kırbacımı uzatmanın ve yağlamanın zamanı geldi de geçiyor bile (bağırışlar ve yakarışlar başladı sen duymuyorsun şu anda). Derginin renkli, 50 sayfa ve 200.000 tirajlı olmasına çok az kaldı. Şimdiden 44 sayfa, kapağı renkli bir dergi yaptık bile; geriye kalıyor bütün sayfalar renkli ve 198.500 tiraj. Onu da önümüzdeki yüzyıl içinde halledeceğiz sen hiç merak etme !!...Evet Serkan kendine iyi bak diyorum ve bol bol mektup yazmanı temenni ediyorum (yine kafiye var yav!)...

Şimdi sırada Amiganın CN2 portundan (orada öyle yazıyo vallahi) kopup gelmiş **Joystick** isimli bir şahıs var. Yavrucum senin nüfus cüzdanında joystick mi yazıyor? Niye gerçek ismini yazmıyorsun lan (söyleyene bak!). Hadi bizim sebeplerimiz var, ya senin? Bir daha ki sefere tam ismini bekliyorum yoksa fire tuşunu kırarım ona göre; hadi şimdi yaylan!! (kötü espri olabilir yüzünüzü buruşturmayın hemen. Hem belki yaylıdır!! -tamam farkındayım bu daha kötü. Kusura bakmayın). Şimdi Joystick, dergimizde yazar olmak istiyorsan ilk önce Nüfus memurluğundan onaylı ikamet belgesi, 1500 tane fotoğraf (o ay dergiyle beraber herkese joystick posteri bedava vericez de!), askerlikten onaylı temiz ve yanında "MegAMIGA dergisinde yazması askerlikce engel teşkil etmemektedir" yazılı EK-10 belgesi (ah ulan bu belge için az mı halicin boklu sularını kokladık), Savcılıktan "bu şahıs temiz aile çocuğudur ve katil olmaya el verişli değildir. Ayrıca yaşı küçük olduğundan suçu üstlenmesinde hiç kimse için sakınca yoktur şimdilik!" onaylı belgenin fotokopisi ve en son da Amerikan elçiliğinden "Ne yapacaksın ülkemde? bu Türk, ülkemize giremez, girmemeli" yazılı ve amerikan onaylı bir belgeler topluluğu getirmen gerekiyor (ve böylece yıllardır yapılan bu kötü espriyi ben biraz daha geliştirmiş oldum ama eşşeğe altın semer tak eşşek yine eşşek!!). Gördüğün gibi joystick, şimdilik yazar olmak için bir süre beklemen gerekiyor veya bu bürokrasiyi 1 gün içinde aşman. Amiga oyunlarının bilboard listelerini yayınlayacağız çalışmalar son hızıyla sürüyor. Evet joystick biz de sana iyi günler diliyoruz ve mektuplarını bekliyoruz (diğer köşelerede mektup yolla)...

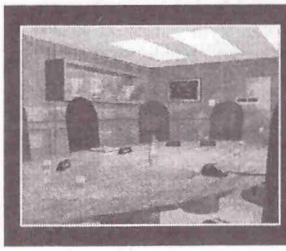
Şimdiki mektubumuz **Tansel ve Taner** adlı 2 sahıştan geliyor. Arkadaşlar 1. sayıda yayınladığımız FRP turnuvası haberi (bakınız sayı 1 - önce özetler) beni oldukca şaşırtmıştı. Gördüğüm (veya anladığım veya okuduğum) kadarıyla bu işin altından kalkabilmişsiniz. Sizleri tebrik ediyorum. Şimdi gelelim asıl meseleye: 22-8-95 ve 28-8-95 tarihleri arasında biz yeni derginin hazırlıklarına başlarken aynı zamanda (şimdi dergide gördüğünüz ve istediğiniz) FRP köşesinin tohumlarını atıyorduk. O sırada sizlerin tatilde olması bizi de etkiledi bunu bilesiniz; çünkü böyle bir köşeyi hazırlayacak usta bir Dungeon Master'a (veya -lara) ihtiyacımız vardı. Sonuçta siz tatilde güneşin, kızgın kumun, çoşkun dalgaların, Koka Kolanın!, eğlencenin ve belkide kızların tadını çıkarıyorken, biz burada çenesi ve büyüleri iyi çalışan Suicyco Emilio'yu bulduk. Yani köşe elden gitti de gitti. Ama bu sizin gibi usta Dungeon Master'ları değerlendirememek ve okuyucularımızı engin büyülü bilgilerinizden mahrum bırakmak anlamına geleceği için, bizim emilio ile bu sayfayı beraber hazırlayabilirsiniz (lanet bir tip olup morali bozulduğu anda büyü fırlatıyor dikat). Bu konuda ki çalışmalarım sürecek. Sizde biraz bekleyip tatil yorgunluğunuzu atın üzerinizden !... Evet arkadaşlar, bu tip turnuvalar düzenlemeyi düşünüyorsanız bana haber vermeyi unutmayın. Ayrıca bana gelen mektupların büyük bir çoğunluğu FRP oynamayı seven tiplerden oluşuyor. Onlarla irtibata geçmek istiyorsanız devamlı kontak halinde olalım. Evet ben sizleri "mektuba son verme" büyüsü kullanarak yok ediyorum. Sizler tekrar canlanmak istiyorsanız "Mektup yazma" büyüsünü kullanmak zorundasınız. Bilmem anlatabiliyormuyum? Şimdilik hoşcakalın bakalım...

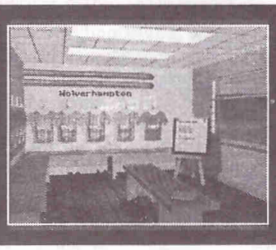
"...Ve homo-sapien uyku damlayan gözlerini şöyle bir ovuşturarak saatine bakar ve perişan suratında oluşan şaşkınlık ifadesi, kısa bir süre gözlerinin faltaşı gibi açılmasına sebep olur. Yaptığı iş saatlerin, dakikaların, saniyelerin bitip tükenmesini çağrıştırmıştır ona. Ne yapacağını bilmeyen ürkek bir kedi gibi davranmaya başlar. Artık içgüdülerine teslim olmuştur. Bir ara günlerdir temizlenmeyen ancak yağan yağmurdan pırıl pırıl olmuş penceresinin önüne gider. Pencereyi sonuna kadar açar ve gözüne ilişen güneş ışığını içine çeker. Buna rağmen vücudunun pili tükenmek üzeredir. Son bir gayretle odasında bulunan hayatı sona erdirmek için bütün herşeyi kapar. Yatağına uzanır. Göz kapaklarını kapamayı da ihmal etmez. Artık uyanık kalmak ile uyumak arasındaki mesafe iyice daralmıştır; fakat o da ne?... Malesef homo-sapien kepenkleri çoktan kapamıştır. Dışarıdan gelen bu büyük gürültüyü belki de rüyasında yorumlamaktadır. Uyandığında ise bu durumu bilmeyecek, hatırlamayacaktır. Bu müthiş an ancak mektup geldiğinde hatırlanacak ve belkide yinelenecektir. Bu da homo-sapien'in bir başka hikayesidir..... "

ADRES: Zebani Zone P.K 177 BAKIRKÖY - İSTANBUL

TANITIM

PLAYER MANAGER 2





Uzun zamandır beklenen oyun nihayet geldi. Player Manager 2. Gelmesine geldi ama yazının sonunda da belirteceğim gibi yine %100 bizleri tatmin eden bir menejerlik oyunu olarak gelmedi. Zaten menejerlik oyunu yapanlar iyi yapıyorlar hoş yapıyorlarda mutlaka bir noktayı eksik bırakıp bizleri üzüyorlar. Neyse bırakalım çene çalmayıda oyunu açıklamaya geçelim. Oyunu yüklediğinizde karşınıza bir menü geliyor. Burada Demo Game'den oyuna öyle bir bakmak için oynuyorsunuz. Load Game'den ise eski bir oyununuzu yüklüyorsunuz. Gelelim New Game'e. New Game'i seçip ekrana gelen oyuncu ayarlama bölümünden kaç oyuncu oynayacağınızı, Set Up'ı(ne demekse?) ve oyunun başladığı yılı seçip Done'a basınca karşınıza katılma formu adında bir ekran gelecek. Bu ekranda üstten isminizi yazıyor, aşağıdaki formalardan hangi mevkiide oynayacağınızı seçiyor, style kısmından takımınızın kadrosunun hangi mevkiisinin ağırlıkta olmasını istediğinizi seçiyor ve mode'dan da oyunda tüm takımı mı(Normal) yoksa sadece kendi oyuncunuzumu(Role-Playing) oynatacağınızı ayarlıyorsunuz. Bundan sonraki ekran hangi takımın teknik direktörü olduğunuzu size gösteriyor ve bu işlerden sonra oyuna geçiyorsunuz. Unutmadan hemen şunu söyleyeyim oyun sırasında mouse'un sağ tuşu hep çıkış işine yarıyor. Neyse, bir süre bekleyip oyuna geçtiğinizde karşınıza oyunun sezon öncesi bölümü çıkıyor. Buradaki seçenekler şunlar:

Arrange Friendlies: Sezon öncesinde takımınızı tanımak, yeterli takviyeler yapmak için size 5 hafta bırakılmış. Bu 5 haftayıda diğer takımlarla hazırlık maçları yaparak geçirmeniz gerekiyor. Bu seçenekle haftaların üzerine basarak hazırlık maçı oynamak istediğiniz takımları seçiyorsunuz.
Sponsorship: Takımın sponsorları size bir para yardımı yapmak istiyorlar(boşuna mı sponsor olmuşlar?) ve size bunun için üç seçenek sunuyorlar. İlk ekranda karşınıza çıkan mesajı geçince bu üç seçenek karşınıza geliyor. İlk seçenek sayesinde sponsorlar size sezon sonuna kadar 212K veriyorlar(bu arada oyunda K 1000'in, M ise milyonun karşılığı). İkinci seçenekte ise sponsorlar size ilk başta 100K, sonra yaptığınız maçlarda stada gelen her 1000 seyirciniz için size 200 veriyorlar(dikkat edin 200K değil sadece 200 yani 0.2K). Son seçenek ise sponsorların size 50K ve kupa primi vermesine yarıyor. Kupa primleride ekranın altında görünüyor.
Appointments: Buradan da takımınıza koç, oyuncu ajanı, doktor ve uzman kişi alıyorsunuz. Oyuna yeni başlıyorsanız 4. ve 5. düzeyde olanlar sizin takıma gelmeye tenezzül etmiyorlar.

Bütün bunları ayarlayıp Done'a basınca karşınıza klübün binası geliyor. Bu binada yapabileceğiniz tüm şeyler şunlar(şimdiden söyleyeyim, lig başlamadan bu seçeneklerin çoğunu kulanamıyorsunuz):

ARCHIVES

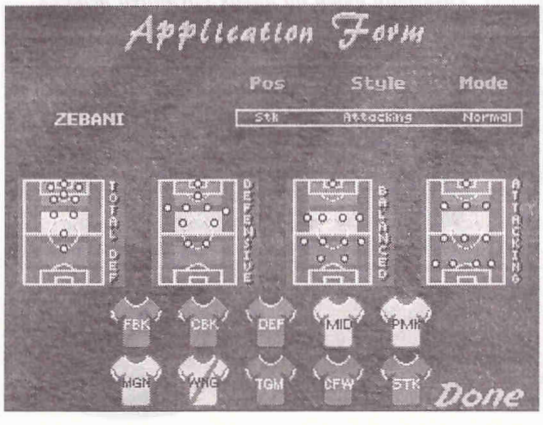
Efendim burası klübünüzün arşiv bölümü. Buradaki seçenekler yardımıyla bakın neler öğreniyorsunuz.

Champions: Bu seçenek yardımıyla o sene İngiltere liginde şampiyon olan ve Avrupa kupalarında kupa kazanan takımları öğreniyorsunuz.Yani övünmek gibi olmasın ama oyunu ilk oynayışlarımda buraya üç defa girdim ve her girişimde değişik değişik kupalarda Galatasaray'ı 1. olmuş gördüm. Oyunu yapanlar İngiliz, herhalde Galatasaray'ın Manchester United'ı elemesi bunları çok etkiledi.
F.A & League Cup: Adı üstünde buradan da Federasyon ve Lig kupalarında oynanacak maçları görüyorsunuz.
U.E.F.A & Cup Winner's & European Cup: İngiliz liginden Avrupa kupalarına katılan takımların bu kupada oynayacakları maç programları ekrana geliyor.
League: Bu seçenekle istediğiniz bir ligdeki puan tablosuna, fikstüre ve geçen haftanın sonuçlarına bakabiliyorsunuz.
League Records: En yüksek seyirci,en düşük seyirci, en farklı galibiyet, en büyük transfer ücreti ve en çok gol atan oyuncu gibi üstümüze vazife olmayan ama merak ettiğimiz şeylere buradan bakabiliyoruz.
League Hot Shots: Hanımefendi, hangi oyuncu daha çok gol atıyor.E tabii ki bu seçenekteki.
Ranked Players: Şimdi oyun boyunca Ranked Players diyerek kafanızı şişirecekler, ben şimdiden söyleyeyim bu Ranked Players kavramı, tüm İngiliz liglerinde mevkiisinde en iyi olan 20 oyuncuyu anlatıyor. Buradan da onları görebiliyorsunuz.
Past Transfers: Daha önce olan transferlere buradan bakabiliyorsunuz.
Clubs: Bu seçenek sayesinde istediğiniz bir klübün ıcığını cıcığını öğrenebiliyorsunuz. Yani saymak gerekirse, klübün menejerini, menejerin görev süresini, takımın ligdeki pozisyonunu, takım düzeyini, stad kapasitesini, en çok gol atan oyuncularını, takımın kitap değerini, en gollü galibiyetini, en gollü yenilgisini, en yüksek ve en düşük maça gelen seyirci sayısını, transferde ödediği ve aldığı para rekorunu ve takımın en çok gol atan oyuncusunu görebiliyorsunuz.

FINANCE

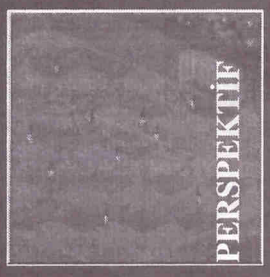
Burasıda klübün para işlerine bakacağınız yer. Bakalım klübün para işlerine nasıl bakıyorsunuz.

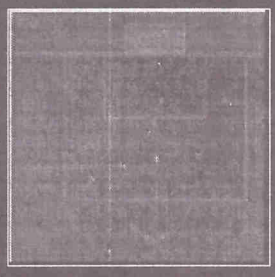
Income To Date: Bu seçenek klübün ve dolayısıyla sizin gelirlerinizi gösteriyor.
Bonuses: Oyunculara kazandıkları maç sonrasında soyunma odalarına girip kuru kuru tebrik etmek bazen yetmiyor. Bu durumda oyuncularınıza extra prim vermek için bu ekranı

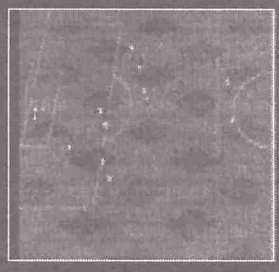


Hadi bakalım takımı kurun artık. Pis zebani gibi yanlış taktik verirseniz rezil-i rüsvan olursunuz ona göre. Bu arada kazanan taktik 3-5-2 ama savunma çok fena olursa yandınız...

NEREDEN BAKMALIYIM ?







kullanacaksınız. Burada üzerinde Cash yazan seçeneğe basıp alttan bir para seçince bu para oyunculara ikramiye olarak dağıtılıyor.
Expenditure To Date: Burasıda günlük giderlerinizi gösteriyor
Financial Messages: Klüp tarafından size gelen çok açıldın hop veya afferin aslanıp paranı hep böyle kullan gibi mesajları buradan öğreniyorsunuz.Yanlız buradaki vatandaşlar biraz fazla cimriler galiba, hiç para harcamadığım halde buraya girdiğimde dur aman para harcama ihtiyacımız olur diyerek beni kızdırmayı başarıyorlar.
Total Earnings: Oyunculara verdiğiniz maaş ve ikramiye gibi harcamaları buradan öğreniyorsunuz.
PRESS ROOM

Bakalım gazetede benim için ne demişler diyorsanız bu oda tam size göre, bakalım size neler demişler.

Anco Times: Buradaki dört gazete yardımıyla varsa dört oyuncuda takımı hakkında yazılan haberleri okuyorlar.
Ranked Players Transfer: Adı üstünde Ranked oyuncuların transferleri hakkında haber alıyorsunuz.
Promotion/Relegation: Geçen yıl liglerde kim düşmüş kim çıkmış burada herşey açık seçik meydana çıkıyor.
Vacanies/Appointments: Baktınız takımın durumu kötüye gidiyor, tüm paraları yediniz, az kaldı biraz daha beklerseniz işten atılacaksınız, hemen buraya gelip başka takımlarda kovulan menejerlerin yerine alınmak için iş başvurusu yapıyorsunuz. Nasılmı, ilk önce istediğiniz bir takımın isminin üstüne basıyor ve iş başvurusuna Yes diyorsunuz. Beklemenize de gerek kalmıyor hemen cevabı yapıştırıyorlar.
Hot News: Oyunculara olan şanslı veya şanssız olayları buradan öğreniyorsunuz.
Int.Squad Announcement: İngiliz milli takımı açıklandığında bu seçenekte yer alan gazete haberine bakıp fikir alıyorsunuz.
English & Foreign Players: Buralarda da milli takımlarına seçilen yerli ve yabancı oyuncuları görebiliyorsunuz.
BOARD ROOM

Burasıda klübün başkanının ve yönetim kurulunun odası. Bakın sizle neler yapıyorlar.

Stadium Imporovements: Klübün yönetimi nedenini anlayamadığım bir şekilde saha geliştirme işini size bırakmış. Yanlız burada yapabileceğiniz tek şey şu trübünlerde yapılsında daha fazla kişi otursun demek. Aşağıda duran stad resminde bulunan oturma yerlerinden boş olan birine basarsanız oranında yapımına başlanıyor.
Form Message: Yönetim kurulu ve başkanın takımı yönetme başarınızla ilgili yorumlarını buradan okuyorsunuz. Tabii bizim ülkemizde olduğu gibi neden şu oyuncuyu şurada oynatmıyorsun diye değilde, nedir bu takımın hali gibisinden birşeyler söylüyorlar.
Ratings: Yine başkanın ve yönetim kurulunun takım, menejerlik durumunuz ve para işlerindeki becerinizle ilgili verdiği notları buradan görebiliyorsunuz.
Take A Break: Baktınız oyuncular maçtan maça koşturdular, deliler gibi çalıştılar, çok yoruldular ve kısa süreli dinlenmeyi hak ettiler. O zaman hemen bu seçeneğe gelip onları tatile gönderiyorsunuz. Olay gayet basit. İlk önce en aşağıdan oyuncularınızı nereye göndermek istediğinizi seçin, arkasından en yukarıdan gittikleri yerde yapacakları şeyi seçin ve son olarakta orada kaç gün kalacaklarını seçin. Bütün bunları yaptıktan sonra fiata bakın sizin için uygunsa onlara el sallayın.
Supporter's Message: Buradan da klübe destek veren kişilerin sizin hakkınızdaki düşüncelerini okuyabiliyorsunuz.
MANAGER'S OFFICE

Of nihayet ofisinize geldiniz. Burasıda sizin biricik ofisiniz. Bakalım ofisinizde neler yapabiliyorsunuz.

Fixtures: Haftanın fikstürüne bakıyorsunuz.
League Tables: Puan tablonuza bakıyorsunuz.
Anco Times: Son maçınız hakkında çıkan gazete haberine çok kötü bakıyorsunuz.
Transfer & Loan Lists: Oyuncu satın alma veya kiralık oyuncu alma listesi. Bu ekranda sol alttan, istediğiniz kademedeki oyuncuyu belirtiyorsunuz. Sağdan isterseniz kiralık oyunculara Loan seçeneğine basarak bakabiliyorsunuz. İlgilendiğiniz oyuncunun isminin üstüne basınca ayrı bir ekran çıkacak ve buradan siz(ve varsa diğer arkadaşlarınız) oyuncunun klübü ile sıkı bir pazarlığa girişeceksiniz.
Tactics: Bu taktik bölümünden çok detaylı bir şekilde istediğiniz gibi bir taktik oluşturabiliyorsunuz. Bu kısımların neredeyse tamamı Player Manager'de olduğu için ben fazla açıklama gereği duymuyorum. Burada yapmanız gereken şey özet olarak oyuncularınıza önemli anlarda ve top sahanın çeşitli yerlerindeyken nerede olmaları gerektiğini söylemek, bunun içinse mouse yardımıyla topun ve oyuncularımızın yerlerini değiştirebiliyorsunuz. Tüm taktikle ilgili işleriniz bittiğinde de taktiği Save ederek son işinizi yapmış oluyorsunuz.
Scout,Accounts & Opposition: Bu bölümden kendinize istediğiniz bir mevkiiden bir oyuncu arattırıyor, rakip takımın herşeyine bakalabiliyor ve para durumunuzu yakından inceliyorsunuz. Buraya ilk girdiğinizde oyuncu arama bölümündesiniz. Oyuncu aramak için yapmanız gereken solda bulunan Type seçeneğini seçmek ve bundan sonra size sorulan hangi mevkii, o mevkiinin hangi tip oyuncusu(bunu belirtmezseniz genel olarak o mevkiinin her tip oyuncusunu arar), bu oyuncunun yaş düzeyi, ulusu, ranked player olup olmaması, fiat düzeyinin hangi miktarın aşağısında olması, daha önce başka bir takımda oynaması şartını gibi sorulara sırayla cevap vermek. Bu soruların sonunda gözcünüz size bir cevap verecek, eğer olumlu bir cevapsa bundan sonra her hafta buraya gelip bakın ve en altta Yes görürseniz onun üzerine basıp bulduğu oyuncuları görün. Gözcünüze en fazla üç oyuncu arattırabiliyorsunuz. (Player 1 kısmındaki oklar yardımıyla).Eğer gözcünüzün artık bu tip oyuncu aramasını istemiyorsanız ekranın en altındaki Cancel Inst.'e basmalısınız. Bunun dışında en yukarıda Scout yazısının sağındaki solundaki oklar yardımıyla diğer bigi alma kısımlarına geçebilir ve Scout'un altındaki Player 1 kısmının oklarını kullanarak o konularda değişik bilgiler alabilirsiniz.
Squad: Bu kısımdan tüm kadronuzu görebiliyorsunuz. Bu ekranda sağ üstte takımınızın düzeyini belirten bir sayı(ne kadar küçük olursa o kadar iyi) ve onun altında da taktiğiniz yazar. Taktiğinizi üstüne basarak değiştirebilirsiniz. Ekranın aşağısında takım kadronuz bulunmakta.Kadronuzda soldan sağa oyuncunun ismi, seçtiğiniz taktiğe göre olması gereken mevkii(kaleci yeşil, defans lacivert, ortasaha sarı, hücum ise kırmızı renk ile gösterilmiş), oyuncunuzun kendi mevkiisi, özelliklerine bakacağımız kısım, yaşı, kalitesi(en iyisi en parlak olan yıldız), kontrat süresinin bu yıl bitip bitmeyeceği, sarı-kırmızı kart miktarı ve transfer listesine koyup koymadığımız veya ona teklif gelip gelmediği gösteriliyor. Oyunucunuza teklif geldiğinde en sağdaki kutuya basarak oyuncunuza gelen teklifleri değerlendirebiliyorsunuz. Herhangibir oyuncunuzun özelliklerini görmek için ise kadronun ortasındaki büyük boşluğa basmanız yeterli oluyor. Bu kısımdan aynı zamanda sağdaki Transfer ve Loan Out seçenekleriyle oyuncunuzu transfer listesine koyabiliyor veya kiralayabiliyorsunuz. Oyuncunuzu transfer listesine koymuşsanız fiatını Selling Price kısmına basıp yazarak belirtiyorsunuz. Ayrıca soldaki özellikler kısmından oyuncunuzun özelliklerini görebiliyor ve herhangibir özelliğin üzerine basıp tüm takımın bu özelliğine bakabiliyorsunuz.
Save Game: Oyunu boş bir diskete kaydetmeye yarıyor.
PHYSIO

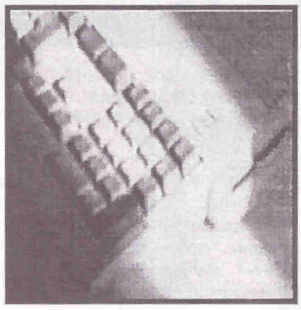
Bu bölümden sakat veya hasta oyuncularımızla ilgileniyorsunuz. Yatağın ayakucundaki tabloya basınca varsa sakat veya hasta oyuncularımızın bulunduğu ekran karşımıza geliyor. Burada aşağısında oyuncunuzu kaç haftada iyileştirebileceğini ve tedavi

Burası kondisyon salonu. İyi sporcu aynı zamanda sağlıklı olandır. Hadi bakiim çalış.

PUBLIC COMPUTER

"AMIGA OYUNLARI BİZDEN SORULUR"

* Amiga ile ilgili her türlü oyun, utility, müzik vs. vs. programları...
* En son Amiga oyunları...
* Bilgisayar malzemeleri ve yan ürünleri...
* En son Demolar
* Bilgisayar yedek parçaları...



BEDAVA OYUN KUPONU

EKİM ayının sonuna kadar Public Computer'e bu kuponla gelen herkes, 5 Disket bedava oyun çektirme hakkına sahip olacak. Hadi acele edin ve bu fırsatı kaçırmayın. Hala burada mısınız ?..

ADRES: Talatpaşa Cad. İsmail Paşa Sok. No: 33 BAHÇELİEVLER TELEFON: 506 94 26

ücretini yazan Club, Private ve Specialist seçenekleri bulunuyor. Bunlardan birini seçip oyuncunuzu tedaviye başlatabilirsiniz.

COACH

Takım çalıştırıcılarının odası.

Team Assesment: Bu kısımdan genel olarak takımın durumunu görüyorsunuz.
Coach Messages: Koçunuz size takım hakkındaki görüşlerini belirtiyor.
Tactics: Buradan Player Manager'da olduğu gibi kullanabileceğiniz 4 taktiği seçiyorsunuz. Çıkarmak istediğiniz taktiğin üstüne basıp çöp tenekesini seçin ve koymak istediğiniz taktiğe klikleyin.
Coach Details: Kısaca, bu seçenek yardımıyla lig öncesi 40, lig içinde 20 saatinizin ne kadarını Group Coaching'e, ne kadarını Team Practice'e vereceğinizi ayarlıyorsunuz.
Team Practice: Burası, önceden ayırdığınız saatleri maç taktiklerine ve köşe atışı, frikik gibi şeylere dağıtmaya yarıyor.
Group Coaching: O kadar koç ve kaleci antrenörü aldınız, herhalde onlarda paralarının hakkını verecek. İşte bu seçenek ile oyuncularınızın tüm hafta nelere çalışacağını ayarlıyorsunuz.Aşağıda bulunan Şut, pas, top kapma, kontrol ve forma girme çalışmalarının üzerine basıp oyuncularınızın sağ taraflarındaki boş kısımlara basarsanız onlara o konularda antreman yapmasını söylemiş olursunuz.Bu arada forma girme yani Fitness antremanını sadece sakatlıktan yeni çıkan oyunculara yaptırın. Burada en sağdan Fatigue'ye basarak oyuncularınızın yorgunluk durumunu görebilirsiniz.
BOOT ROOM

Evet uzunca bir haftadan sonra nihayet maça çıkmadan önce soyunma odasındasınız. Hep merak ederdim bakalım soyunma odasında oyunculara neler denirmiş.

Squad Select: Buradan ilk 11'inizin bir listesini düzenli olarak görmenin-yanında oyuncularınızın sinir durumlarına da şahit oluyorsunuz. En sağda V.Cool yazanlar çok soğuk kanlı,Maniac yazanlar ise arada bir hakemle ve diğer oyuncu arkadaşlarıyla dalaşıp kart yiyen oyuncuları gösteriyor.
Pre-Match Report: Anco Times gazetesinin bir yazarı burada maç hakkında ileri geri konuşuyor ve çoğu zamanda benim moralimi bozuyor.
Team Talk: Evet işte maç taktiklerinin en can alıcı yeri.Bu seçenekle oyuncularınıza maçta nasıl oynamaları gerektiğini söylüyorsunuz. Her oyuncunuza en fazla birbiriyle uyumlu iki taktik verebiliyorsunuz. Burada yapmanız gerek ilk önce yukarıdan; ileri oyna, geri oyna, topla oyna, geniş oyna, sıkışık içerden oyna ve çakılı kal şeklinde bir taktik seçmek ve sol alttaki kadrodan istediğiniz bir oyuncunuzun üzerine basıp onu yapmasını sağlamak. Ayrıca bu ekrandan sağ alttan taktiğinizi de değiştirebiliyorsunuz.
Play Match: Buraya basıp artık şöyle bir arkanıza yaslanırken karşınıza Maç günü ekranı çıkıyor. Yukarıdan ilk 11'inizi görebiliyorsunuz. Aşağıda ise maçı nasıl göreceğinizi seçiyorsunuz. Soldan sağa sırayla seçenekler şunlar. Maç gösterilmeden hızla süre geçirilerek oynanıyor, maçı siz oynuyorsunuz, maçı sadece seyrediyorsunuz, Kick Off'daki scanner'la maçı görüyorsunuz. Eğer bu seçeneklerden oynama ve seyretmeyi seçmişseniz karşınıza ikinci bir ekran daha geliyor. Bu ekranda da aşağıdan maçın nasıl gösterileceğini seçtikten sonra Toss seçeneğiyle para atışını yapıyor, kazanmışsanız maça hangi tarafta başlayacağınızı belirtiyor ve sağ tuşa basıp maça geçiyorsunuz.

Evet tüm menüler bu kadar. Son sözlere geldik. Player Manager 2 gerçekten çok detaylı hazırlanmış güzel bir oyun. Player Manager'dan çoğu yönüyle daha iyi ama baştada söylediğim gibi birşey unutulmuş ve bir menejerlik oyununun en önemli kısmı olan maç bölümü çok kötü yapılmış(maç bölümünü unutmamışlar, maç bölümünü güzel yapmayı unutmuşlar). Player Manager'da insan hangi oyuncusunu nerede oynatınca ne olduğunu görüyor ve gerçek bir menejer gibi takımını sahada yönetebiliyordu. Ne yazıkki Player Manager 2'nin maç bölümünde bunu yapmak imkansız. Herşeye rağmen Player Manager 2 son zamanlarda piyasada bir çığ gibi büyüyen menejerlik oyunları arasında en iyisi olma özelliğini gösteriyor.

OMAY

PLAYER MANAGER II

FİRMA : ANCO
DİSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Mouse/Joystick
MAKİNE : A500/A1200

%90 %85 %90

Gereği Düşünüldü

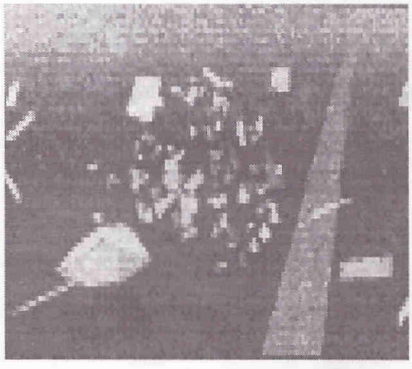
Zevkle ve pür neşeyle bu oyunu alın ve futbolun tadını çıkarın. Kaçmaz... %88

GUARDIAN

Hayal edemeyeceğiniz kadar geniş bir dünya. Yaşamak için savaşmalısınız. Kendinizden ve geminizden başka dostunuz yok!.. Kalkanları açın...

Vektörel oyunlardan hoşlanan arkadaşlara iyi bir haberim var. Açıklamaya çalıştığım oyun yani Guardian bu türü sevenler için birebir bir oyun. Oyunda acayip bir uzay gemisini vektörel bir dünyada yöneterek alçak droidleri haklamaya çalışıyorsunuz. Oyunda herşey vektör olarak hazırlanmış; ve oyunumuz sadece AGA chip setli makinalarda çalışıyor. Oyunumuzu çoğumuzun tanıdığı Acid Software firması yapmış ve iki disketten oluşmakta. Oyunun ilk disketini drıver'ımıza koyup yüklersek karşımıza bir menü gelir. Buradan oyunu kaç player olarak oynayacağınızı ve neyle oynayacağınızı (joysick veya mouse) seçiyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra oyuna giriyoruz. Oyunu eğer mouse ile oynuyorsanız; sol mouse tuşu ileri gitmeye, sağ mouse tuşu ise geri gitmeye yarıyor. Eğer joystick ile oynuyorsanız; joystiği kullarak yön verip ctrl ile ileri veya shift ile geri gidebilirsiniz. Oyundaki ilk silahımız olan lazeri kullanabilmek için return tuşuna basıyoruz. Ayrıca space tuşu ile elimizde sınırlı sayıda bulunan bombalardan atabiliriz. Bu bombayı kullandığınız zaman ekrandaki bütün aşağılık robotlar patlar. Roket atmak için ise tab tuşunu kullanıyoruz. Birde esc tuşunu kullanarak oyun içerisinde başka bir menüye geçebiliriz. Bu menüden oyunu hangi kamera açısından oynayacağınızı, Adjust kamera seçeniği ile ayarlayabilirsiniz. Bunu seçin ve kursör tuşlarını kullarak istediğiniz bir açıyı ayarlayın. Eğer normal kamera açısına dönmek isterseniz reset kamera seçeneğini kullanın. Detail seçeneğini kullanarak oyundaki vektör objelerin daha fazla olmasını sağlayabilirsiniz. Exit Game seçeneği ile ana menüye geri dönüyorsunuz. Oyun içerisinde droidleri vurduğunuz zaman alacağınız objelerden de değişik silahlara, daha güçlü bir lazere, daha önce bahsettiğimiz bombalara veya puana kavuşabilirsiniz. Oyunda yapmanız gereken şey droidleri vurup hepsini yoketmek. Bunların hepsini yokedince bölüm atlıyorsunuz. Şimdide biraz ekran düzeninden bahsedelim. Ekranın üst kısmında sol tarafta enerjinizi gösteren çubuk ve haklarınız ile puanlarınız bulunmakta. Bunların yanında bulunan ufak kutucaklarda ise o anda mevcut olan silahlar vardır. Bu kutucukların ortasında da iki adet radar bulunur. Radarlardan biri uzağı, diğeri ise daha yakındaki hedefleri gösteriyor. Burada beyaz nokta sizi, sarı nokta ise yoketmeniz gereken droidleri gösterir. Mavi nokta ise diğer şeyleri. Oyun içerisinde göreceğiniz bütün vektör objeleri yokedebilirsiniz. Ama bunların hepsi size puan kazandırmaz. Sadece size ateş eden robotları ve yoketmeniz gereken droidlerin peşine düşün. Oyun bölümleri ise değişik yerlerde geçmekte. İlk bölüm şehir sandığım bir yerde geçerken (binalar vardı herhade şehirdir) ikinci bölüm acaip bir ormanda geçiyor. Oyunda bina, ağaç gibi sabit objelere çarpınca enerjiniz azalıyor. O yüzden bunlara dikkat edin. Düşmanlarımız ise gayet çeşitli, havada uçan saçma uçaklar, yerde gezinen ve sağa sola ateş eden tanklar ve daha bir sürü acayip uzay gemileri var. Oyun her ne kadar başta biraz sıkıcı gelse de insan diğer bölümleri oynayınca oyunun o kadar da kötü olmadığını anlıyor. Eğer mümkünse bu oyunu bir arkadaşınızda veya bilgisayarcınızda görün ve öyle alın. Sonuç olarak bana sorarsanız oyun fena değil ama çokta iyi olduğu söylenemez. Bu türü sevenlere tavsiye edilebilir.

Mr.OZ



Oyunda ilerledikçe daha dehşet silahlar alabiliyorsunuz. O zaman karşınıza çıkan her mahluk tez zamanda geberip gidiyor. Ancak sevinmek yok, çünkü tavşan gibi çoğalıyorlar.

GUARDIAN

FİRMA : ACID
DİSK : 2
HAFIZA : 2 MB
KONTROL : Mouse/Keyboard
MAKİNE : A1200

%75

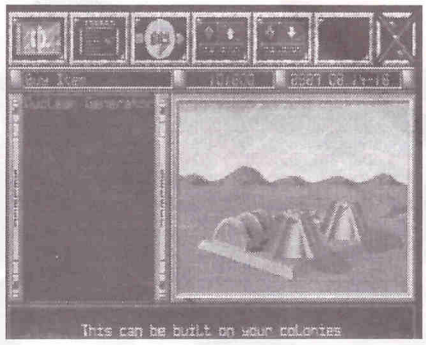
%70

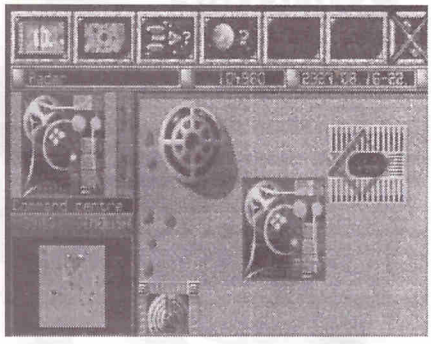
%85

Gereği Düşünüldü

Vektörel ortamda geçse bile birkaç gün zevkle oynanabilir. Karar bu sefer sizin... %76

REUNION

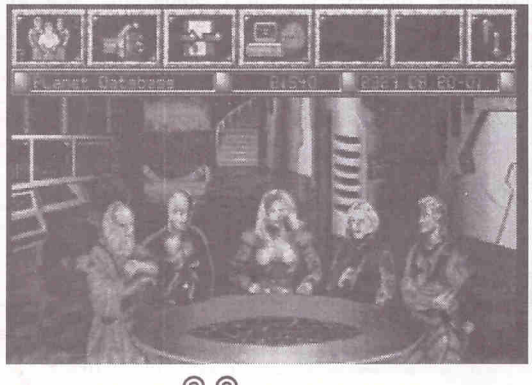




Bundan aylar önce A500'ler için gelen süper oyun REUNION, şimdi de AGA makinalar için huzurlarınızda. Mükemmel bir Strateji isteyenler için bu ay tek ilaç reunion

Merhaba..! şu anda saat 03.24'dü 25 oldu ve kadıköy HQ halan daha ON LINE ve şimdi sizlere hoşlanacağınızı sandığı bir oyun acıklamaya başlıycak *TAMAM ROBİN..! SEN ŞÖYLE ÇEKİL KENARA KLAVYENİN BAŞINDANDA YAZIMI YAZAYIM. SENDE GİT BU ARADA BATMOBİLİ FİLAN YIKA PARLAT NE BİLİYİM ORTADAN KAYBOL HADİ FIRLA* evet..! oyunumuzu daha önce A500de çıkan versiyonun dan bilebilirsiniz. Oyunumuzun adı REUNION. Belki daha önce oynadınız fakat A1200'ünüz varsa bu oyunu mutlaka alın. Çünkü oyuna yeni hareketli animasyonlar ve efektler eklenmiş ve oyun oldukça güzel bir boyut kazanmış. Belki bu bile kimileri için bir dez avantaj olabilir. Oyun disketten çalışmıyor yalnızca CD drive istiyor dersem yalan oluyor.. çünkü HARD DISK istiyor. oyunu install edip calıştırınca ilk olarak ekranda bir kadın bir erkek resmi bulunuyor. tabi EDGE gibi cinsel bir çarpıklığımız yoksa kendi cisiyetinizi senbolize eden resmi klikliyebilirsiniz. Evet şu anda karşınıza çıkan ekran oyunun tamamına yakın bir bölümünün geçtiği bir mekan. Yani oyundaki her olay bu gördüğünüz ekranda geçiyor. Oyunda ikonlara klikleyince kadın sesi ile ikonun isminin söylenmesi gerçekten çok hoş bir olay. Şimdi yavaş yavaş size ikonları sırayla izah edeyim:

1- En solda bulunan ikon INFO BUY sayesinde bilim adamlarının icat ettiği ürünleri çoğaltıp kullanabiliyoruz. SELECT ITEM bu almak istediğiniz nesneyi seçmenize yarar. BUY ITEM sayesinde seçtiğiniz nesneyi satın alırsınız ve soldaki oklar sayesinde adetini belirtirsiniz. Fakat oyunda para kadar madenlerde önemli. Bu yüzden maden üretimini artırmanız lazım ve sizin gezegeninizde bulunmayan iki çeşit maden var. Bunları da diger gezegenlerden elde ediyorsunuz. **2-** Burası RESEARCH DESING. Buraya girdiğiniz de ekranda birsürü CD player resmi bulunuyor ve bunların üzerinde soru işareti belirdiği zaman klikleyip çakışmasını sağlıyoruz. CD'yi okuması bitince yeni bir icat yapılmış oluyor; tabiki icat edilen nesnenin yapımı bilim adamınızın zekasına göre degişiyor ve bilim adamını eğitmek için üniversiteye göndere biliyoruz. Çünkü ucuz bilim adamlarının zekası karmaşık bir icadı bitirmeye yetmiyor ama zaten karışık sistemler oyunun ilerisinde karşınıza çıkacak, o yüzden bu olay herhangi bir problem teşkil etmiyor. **3-** SHIP INFO. Burada uzay gemilerini seçip kullana biliyoruz. Tabiki oyunun başında henüz bunlar bulunmuyor. il önce icat edilmesi gerekiyor fakat zaten siz oyunu oynadığınızda yavas yavas tüm bunlar icat ediliyor. Daha sonra bir uzay gemisi icat edip yaptırdığınızda NEW GROUP denen ikon sayesinde yeni gruplar yapıyoruz. Daha sonra uzay gemisinin özelliklerini belirliyoruz: taşıyıcı, uydu aracı, savaş gemisi vs gibi. **4-** STAR MAP. Burada bulunduğunuz yıldız sisteminin haritasını görebilirsiniz ve gezegenlere mouse'la klikleyerek onları yakından görebilirsiniz. Buradan, çıkan madenleri ve yaşam olup olmadığı gibi bilgileri öğrenebilirsiniz. Tabi tüm bunları yapmanız için UYDU VE UYDU TAŞIYAN bir uzay gemisi icat etmeniz gerekli; çünkü herhangi kesfedilmemiş bir gezegenin hakkında uydu atmadan, ne bir bilgi ne de yüzey haritasını görebilirsiniz. **5-** PLANET MAIN. İşte oyunun bu ekranı DUNE II oynayanlara yabancı olmayan bir ekran. Burada şehir, hastane, okul, stad, yasam birimleri



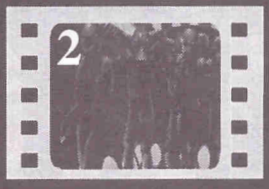
Oyunun esas kumanda yeri burası. Burada çok önemli kararlar alacak ve hayata geçireceksiniz. Tabii iyi adamlara sahipseniz...

* MegAMIGA FOTOROMAN SERVİSİ GURURLA SUNAR: *

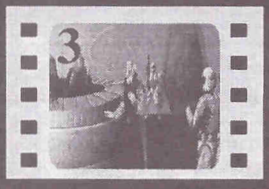
BİRGÜN UZAYDA GİDİYORKENE - 2

ÇIKAN KISMIN ÖZETİ: Hatırlarsanız geçen ay Ufo'ları temizlemeye and içen kahramanlaımız yaptıkları seri salaklıklar sonucu yine aynı uzaylılar tarafından düşürülmüş ve uzayın derinliklerine karışmıştır. Bakalım nereden çıkacak bu köleler...

Talihsiz yazarlar (daha doğrusu köleler) yukarıdaki yaratık tarafından bulunur ve esir alınır. Bu esnada karnım aç" diyen omay ve turbo, yaratığın da katılma sıyla bir güzel dayak yer. Raven hala ve ısrarla sırıtır.



Nereye götürüldüklerinin farkında olmayan yazarlar, yemek yemeye gittiklerini zannederler. omay ve turbo koridora sığmaz. Zebani ise uzaylıya abi sizde pagestream 3.1 varmı der demez dayak yer...



Mahkemeye çıkan yazarlardan milo, ital ve mr.oz kilo özürlü olması sebebiyle oracık ta gebertilir. Diğer kalanlar ise bir daha oralara gelmemek şartıyla serbest bırakılır. raven "ben burada kalmak istiyorum"der sırıtarak (hayvan).

zebani ise rahat durmayarak uzaylıya sataşır ve ağzı burbu kırılır. "ne yapıyorsunuz gavur uzaylılar"diyen engin abla da "sen sus eksik etek" nidalarıyla dayak yer. omay ve turbo ise yere düşen engin ablanın bacaklarına bakmayı ihmal etmez (terbiyesiz herifler)

Mahkeme kararıyla serbest kalan yazarlar çok sevinir ve diğer ölen arkadaşlarının mezarları üzerinde tepinir. Engin ablanın çişi gelir fakat allahın gezegeninde kadın tuvaleti olmadığı için altına işer. raven sırıtır...

Bu olayı kutlamak için gezegenin en ünlü barına giden yazarlar, etrafın garip bakışları arasında içkilerini yudumlar. "ben kımız isterim" diyen omay ve "ben de nar suyu isterim diyen zeba ni çok feci dayak yer...

Bu arada engin ablanın ne kadar seksi olduğu farkedi lir. Fakat dünyalı taş gibi erkekler(yani yazarlar) yeri ne yaratıklara şırnaşan bu kadın uzaylıların potansiyel iktidarsız olmaları üzerine rezil olur ve cinsel hayatı son bulur (maymun iştahlı).

Hala pis pis sırıtan raven yolculuk için bir gemi bulur. Fakat bulduğu geminin mo toru, yarı yolda omay ve tur bonun ağırlığına dayanama yarak patlar. "allah belanızı verdi işte"diyen zebani de intihar eder ve dergi çıkmaz bu roman da burada son bulur.

kuruyoruz ve kolonimizi genişletip yaşanabilir hale sokuyoruz. Birde bu ekrandaki PLANET INFO sayesinde yerleşim birimindeki tüm bilgileri öğrenebilirsiniz. Ayrıca ve halkın vergisinin miktarını da yine buradan ayarlayabiliyoruz. **6-**MESSAGE. Burada ekranda beliren tüm mesajları sırayla yeniden görebilirsiniz. **7-** CHANGE ICONS. ikonların aşşağı yukarı hareket etmesini sağlıyor. **8-** COMMANDERS. Adam satın alıyorsunuz ve aldığımız bu adamlar tüm oyun için gerekli olan en önemli unsurlar. Çünkü bu adamlar olmayınca hiç bir boku beceremessiniz **9-** LOCAL. Burada lokali ziyaret eden insanlarla konuşup para karşılığında çeşitli işler yaptırabiliyoruz. **10-** DİSK OPTIONS. Oyunu save veya load ediyoruz; bunun yanında ekranda görünen cd player sayesin de oyunun müziğini değiştirebiliyoruz veya müziği kapatabiliyoruz. EXİT DOS sayesinde oyundan çıkabiliyoruz.

İşte oyun temel olarak böyle. Şimdi birazda birkac şeyden bahsetmek istiyorum: Oyun belli bir senaryo üzerinde gelişiyor. O yüzden hersey sırasınca yapılmalı. Bunun için oyunu surekli her gelişmede save etmeniz sizin yararınıza olacaktır. Birde icatlardan söz edicem: mesala bir uzay gemisi icat etmek icin önce uydunun bulunması gerekiyor ve uydu bulununca bir kaçtane üretip kullanmanız gerekiyor. Mesela ilk olarak sizin gezegeninizin yörüngesinde bulunan ufak aya gönderin, sonra daha uzak bir gezegene atınca infilak edip kaybolucaktır ve bir süre sonra bu işi yapmak için uydu taşıyan bir geminin içat edilmesi gerekecektir. Bilim adamınız bir süre sonra gelecek ve bir uzay gemisi icat etme calışmalarına başlayacaktır. Birde taşıyıcı gemi icat edildikten sonra JADE denen yeşil gezegene gitmelisiniz. Bu sayede JADE gezegenindeki uzaylılarla konusup anlaşabilirsiniz ve onlardan savaş gemisi ve silah temin edebilirsiniz. Tabi onlara yardım etme koşuluyla (ne yaparsanız yapın genede asla bu koloniyi düşmanlardan kurtaramassınız. Oyunun senaryosuna göre ölmeleri farz kılınmış). Daha sonra bu aldığınız silahları alıp hemen üretime geçin ve güçlenin; çünkü uzaylı dostlarımıza saldıran zalim morgullar size saldıracaktır, hazırlıklı olun. Evet ben oyunu buraya kadar açıklıyorum ve artık buradan sonra tek başınasınız. Eminimki bu tür oyunları seviyorsanız ve daha önce oynamadıysanız bu oyun tam sizlere göre 4/4'lük bir oyun. Fakat yinede insanı tatmin etmeyen bir bitişe sahip. Oyun sizleri uzun süre oyalayacak. En azından beni bir hafta kadar oyalamıştı ve sonunda zaten bitirmiştim ama sizin aklınızda olsun sizde benim gibi bir haftada makinenin başından kalmadan çabucak bitirmeye kalkarsanız, oyun bittiğinde oynayacak başka oyun bulamasanız. Neyse bu kadar geyik yeter. bende artık OFF LINE olayım uykum geldi. Bu arada bizim robin nerede LaaaaaaaN..! ROOBBBBİİİNNN. nerdesin it.....neyse ben şu salağın nerelerde olduğuna bir bakayım bir dahaki aya kadar görüşmek üzereeeee...

MILO

REUNION

FİRMA : GRANDSLAM
DİSK : 6
HAFIZA : 2 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A1200

%90

%80

%95

Gereği Düşünüldü

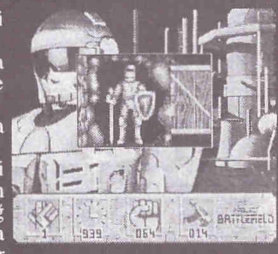
Mükemmel bir strateji oyunu. Her şeyiyle süper. Alınması farz. %88

A500'de Texture Mapping devri başlıyor!..

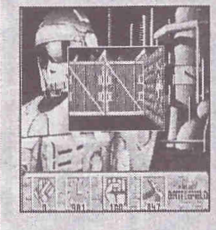
PROJECT BATTLEFIELD

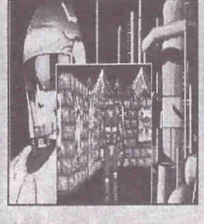
Sonunda A500 için de Texture Map'li oyunlar yapılmaya başlandı ve git gide çoğalıyor. Doom'un açtığı bu yolda tüm firmalar tam gaz ilerliyorlar. Son örnek Project..

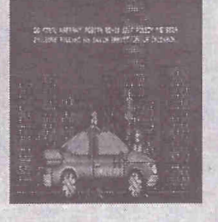
Valla ne zaman olduğunu tam olarak hatırlamıyorum ama herhalde birkaç yıl önce ben bir yerden bir Texture Mapping denen birşey duymuştum. Ya o da ne ki falan derken bir anda özelikle PC piyasasını bir sardılar ve işgal ettiler. Ultima Underworld, Doom, Doom 2 falan derken bir bakıyordum PC'de gelen çoğu oyun Texture Mapping olmaya başlamıştı. Neyse şimdi o furya atlatıldı. PC'de atlatıldı ama PC'cilerin bakın benim bilgisayar Texture Mexture birşeyler yapıyor ne güzel yapıyor demesine kalmadan Amiga modellerinde de birçok Texture Mapping oyun boy göstermeye başladı. Tabii bu hız gerektiren bir olay olduğundan bu oyunlar hep A1200 gibi Amiga'nın hızlı modellerinde piyasaya çıkıyorlardı ama şimdi anlatacağım oyun A500'de de Texture Mapping'li oyun yapılabileceğini gösteriyor.Şimdi ilk önce Texture Mapping nedir onu bir anlatmaya çalışayım. Yazının başından beri hayat hikayesini verdim ama kendisini anlatmadım. Bana ne ya Texture Mapping'den diyenler lütfen Zapping yapsınlar. Şimdi bu olay temelini aslında Vektör oyunlardan alıyor. Yani eskiden vardı, labirentlerin içinde dolaşıp birilerini vuruyordunuz. İşte bu tekniğin temelide vektöre dayanıyor. Hatta önce vektör bir dünya oluşturuluyor arkasından bu vektör alanlar, alanın tipine göre bir resim ile kaplanıyorlar. Örneğin duvar, yer, deniz gibi. Sonuçta bu da haliye yüksek bir hız ve hafıza gerektiriyor. Önce vektörü yap ardından hafızaya önceden yüklediğin duvar resmini al ve bunu vektörün üzerine sar. Bu yüzden A500'de bu iş çok zor, hızı yetmez falan deniyordu ama TSA & Mirage firması yememiş içmemiş gecesini gündüzüne katmış ve sonunda yapılmaz denileni yapmış. Hep de öyle minicik bir ekranda değil kocaman bir ekranda da oynayabiliyorsunuz. Neyse biraz fazla uzattık geçelim oyun açıklamamıza. Oyun yüklendiğinde karşınıza dördü A500'ü, dördü A1200'ü gösteren 8 seçenek çıkıyor. Bu seçenekler oyunu gözünüzden gördüğünüz alanın büyüklüğünü ayarlamanızı sağlıyor. A500 sahibiyseniz 1.seçenek en küçük alanı, 4.seçenek en büyük alanı gösterirken, A1200 sahibiyseniz 5.seçenek en küçük, 8.seçenek en büyük alanı gösteriyor. Yalnız bunlardan birini seçerken size şunu söyleyeyim, görüş alanınızın küçük olmasının oynayış hızınızda ve oyunu başarı ile oynamanızda büyük katkısı oluyor. Burayı geçince karşınıza kısa bir Ray-Trace Demo geliyor. Yapan arkadaşlar sağolsunlar Demo'da hiç yazı kullanmadıkları ve oyunun diğer yerlerinide İbranice olduğundan kuşkulandığım bir dille yaptıkları için oyunun hikayesinden hiçbirşey anlayamıyoruz. Zaten anlasak ne çıkar herkezi öldürüp kızı kurtaracağız işte prensibiyle yola çıkıyoruz (tamamen benim uydurmam). Demoyu geçince karşınıza bir ana menü geliyor. Ana menüde en sağ üstteki seçenek yardımıya oyunun ses ve müzik işlerini hallediyorsunuz. Sol aşağıda ise oyunun diğer bölümlerine geçtiğinizde size verilen password'leri yazıp kaldığınız bölümden oynamanıza yarayan seçenek bulunuyor. Ekranın sağ altındaki iki seçeneğin ise benim oynayışımda şu ana kadar bir katkısı olmadı yani kısaca onları seçsemden seçmesemde herşey aynı şekilde oluyor, acaba onlar ne ola ki? Neyse, menüdeki bütün işlerinizi hallettikten sonra sol üstteki seçenek yardımıyla oyuna geçiyorsunuz. Evet oyuna başladık. Oyunumuza haliyle en dandik silahla başlıyoruz, taramalı tüfekmidir nedir, bir dolu mermi harcıyorsunuz anca bir adam ölüyor. İlerde müjde vereyim harika silahlar buluyorsunuz ve eskiden üçyüz kere ateşte ölen adamlar karşınızda patır patır dökülüyor. Neyse, gözümüzden görüntü alanı yukarıda duruyor. Aşağıda ise bir durum ekranı bulunuyor. Durum ekranında en solda topladığımız disket sayısı gösterilmiş(ya galiba kız mız kurtamayacağız ama itiraf edin güzel hayaldi).Disket sayısının sağında 1000'den geriye doğru sayan bir süremiz mevcut. Süre kısmının sağında ise yumruk resmiyle gösterilen sağlığımız bulunuyor ve ne olduğunu anlayamadan hızla eksilip bitiyor onun için aman dikkatli olun diyorum. En sonda da silahımızın mermi sayısı gösterilmiş. Burası içinde aman dikkat diyorum çünkü vahşiçe bir adamı öldürmek için ateşe sürekli bastığınız zaman bir bakıyorsunuz merminiz yarıya inmiş. Evet ekrandaki herşeyi açıklayınca sıra geliyorTexture Mapping olarak biraz gezinmeye. Tabii gezinmek kolayda kısaca bir labirentte olduğumuzdan, bize bir harita gerekiyor.Oyunu yapanlar bizleri üzmemek için mouse'un sağ tuşuna basınca ortaya çıkan bir haritada yapmışlar. Artık herşey tamam olduğuna göre kapıları açıp, içerdekileri vahşice öldürüp, gerekli olan disketleri almak ve esirleri kurtarmakta bize kalıyor(peki kız nerede?). Project Battlefield A500 için ilk Texture Mapping oyun, bayağa hızlıda sayılır. Artık bana kalan tek şey bu tip oyunlara ilginiz varsa ve şimdiye kadar hep iç çekerek baktıysanız alıp oynamanızı tavsiye etmekten ibaret ama zaten ben boşuna konuşuyorum siz şimdiye kadar çoktan alıp oynamaya başlamışsınızdır bile, en iyisi ben size başarılar dileyerek koşarak uzaklaşayım. Bakın son kez söylüyorum kızı kurtarmadan gözüme gözükmeyin (Omay, ne iş oğlum böyle kız, mız he! ne oluyor söyle -zebani).



OMAY







Oldukça sürükleyici bir macera. Her an tehlike içindesiniz. kollayın G...!..

PROJECT BATTLEFIELD

FiRMA	: MIRAGE
DiSK	: 3
HAFIZA	: 1 MB
KONTROL	: Joystick
MAKiNE	: A500

%90

%75

%90

Gereği Düşünüldü

A500 sahipleri bu bir şekilde mutlaka alsınlar ve oynasınlar. Acayip zevkli...

%85

TAEKWANDO MASTERS

Polon yalı dostlarımız (belkide Çekoslovak, emin değilim) Mirage Software'den yeni bir oyun daha. Bu firma daha önce Amos'la yaptığı oyunlarla kendini duyurmuştu. Şimdi de AGA chip setli makinalar için yeni bir dövüş oyunu hazırlamışlar. Oyunumuz 3 disketten oluşuyor. Oyunumuzu yüklediğimizde dandik denebilecek bir dijitize dövüş animasyonuyla karşılaşıyoruz. Ateşe basıp menüye gelince (valla bana hiç sormayın ne yazıyor diye) tahminen ilk seçenek 1 kişilik oyun ikinci seçenek karşılıklı iki kişilik oyun ve son seçenekte turnuva olmalı (belkide değildir.) Oyunda 6 değişik adam mevcut, bu adamlardan birini seçip dövüşe başlayabilirsiniz. Oyun dijitize grafiklerine rağmen pek de iyi değil. Adamların yaptığı hareketler çok değil. Oynadığım kadarıyla öyle özel hareketler finish him'ler filan da yok. Ayrıca oyunda rakipler çok güçlü sizi hemen dövüyorlar (yada ben çok kötü oynuyorum). Evet farkındayım, oyun için fazla iyi birşeyler söylemedim ama oyunun elle tutulacak pek bir yanıda yok zaten. Oyunda karakterlerin dijitize olması dışında oyun gerçektende vasat bir dövüş oyunu. İnanın bu yazıyı bile istemeye istemeye yazıyorum. Neyse şimdi isterseniz oyundaki karakterleri tanıyalım.

KOMANDO...Namı diğer tertip. Pek fazla dostu yoktur. Dostları mayına basıp öldüğü için tek başına kalmıştır. Ordudan ayrılmasına rağmen artistik olsun diye ünüforma ile dolaşır. Bütün gün adam döver ve asker selamı verir, arada bir de uyur. Askerliğini komando olarak yaptığı için ot gibi yaşar gider.

TROCEK...Oyunun en saf adamı. Asıl mesleği mısır patlağı satmak olup yanlışlıkla bu çetenin arasına düşmüştür. O kadar saftır ki ona birkeresinde deveyi pire diye yutturmuşlardır. Gelenden geçenden dayak yer. Pek bir icratı bilinmemektedir.

MASTER...Adı üstünde usta, hoca bir adam. Açtığı karate kursundaki öğrencilerinden dayak yediği için bu çeteye katılmıştır. Belki birşeyler kaparım da dayak yemem diye dolaşır durur. Kendisine her atılan yumruk ve tekme karşılığı yeni birşeyler öğrendim diye teşekkür eder. Hep beyaz önlüğü ile dolaşır. Sağa sola pek sataşmaz.

MARIANO...Pembe dizilerde aradığını bulamayan Mariano, belki biraz şöhret sahibi olurum diye bu çeteye katılmıştır. Ama dizilerde yediği dayaklar yüzünden tipi kayan Mariano, kendi çapında yamuk bir adamdır.

SI FU...Bir gün Vam Damme kadar ünlü olmayı düşünen bu adamın gerçekten niye bu çeteye katıldığını bilen yoktur. Aslında çok pis bir heriftir. Sürekli sağa sola yavşar, bir keresinde Komando'dan çok pis dayak yemiştir. Sakınmak gerekir.

Evet aslında her ne kadar komik olsada bu oyunda açıklayacak birşeyler bulamadığım için böyle bu tür şeyler yazmaya karar verdim. Eğer bu aralar canınız birilerini pataklamak istiyorsanız bu oyunu alın. Ama fazla birşeyde beklemeyin. MR. OZ

MICROTECH
ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

ŞOK PC FİYATLARI

486 DX2-66	486 DX4-100	486 DX4-100 m.media	PENTIUM 100
4 MB RAM	8 MB RAM	8 MB RAM	16 MB RAM
420 MB HDD	540 MB HDD	540 MB HDD	840 MB HDD
512 KB G.KARTI	1 MB Vesa G.Kartı	1 MB Vesa G.Kartı	1 MB PCI G.Kartı
0.39 Renkli Monitör	0.28 N.I. Monitör	0.28 N.I. LR Monitör	0.28 N.I. LR Monitör
		Creative S.Blaster 16	
		Creative 2X-CD rom	
775 $	1200 $	1597 $	2160 $

PANASONIC COMPUTER
IBM
APPLE MACINTOSH
PANASONIC PRINTERS
OKI PRINTER
STAR PRINTER
CREATIVE LABS.
LOGO YAZILIM

* Kullanılmış bilgisayar alım satımı.
* Upgrade ve Teknik servis hizmetleri
* PC-AMIGA iş, utility ve oyun programları
* PC'de özel yazılım hizmetleri
* Sürekli yenilenen orijinal CD arşivi
* OEM parça satışları.

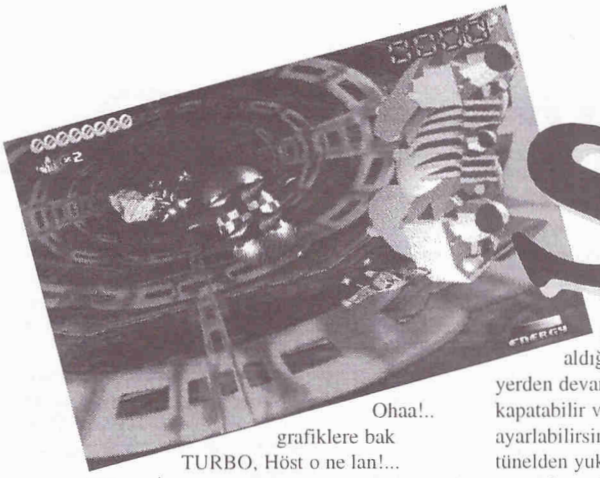
ADRES: İNCİRLİ CAD. AHU SOK.
NO: 1/A İNCİRLİ
TEL: 572 14 18 - 542 93 37

420 MB HDD	154 $
540 MB HDD	184 $
840 MB HDD	250 $
1080 MB HDD	265 $
PENTIUM 60 / 66 256 CACHE	164 $
OCTEC (4ISA-4PCI-2vesa) M.board	
PENTIUM 90/100 256 CACHE	230 $
OCTEC (4ISA-4PCI-6.72 PIN) M.board	

Diğer Ürünlerimiz İçin Fiyat Sorunuz.
Fiyatlarımıza %15 KDV dahil değildir.

CREATIVE S. BLASTER 16 (IDE)	118 $
CREATIVE S. BLASTER 16 PRO ASP	205 $
CREATIVE S. BLASTER AB32 M.CD	260 $
CREATIVE S.BLASTER AB32 ASP M. CD	345 $
1 - MB 30 PIN SIMM MODUL	42 $
4 - MB 30 PIN SIMM MODUL	138 $
4 - MB 72 PIN SIMM MODUL	159 $
8 - MB 72 PIN SIMM MODUL	328 $
16- MB 72 PIN SIMM MODUL	565 $

SUPER STARDUST



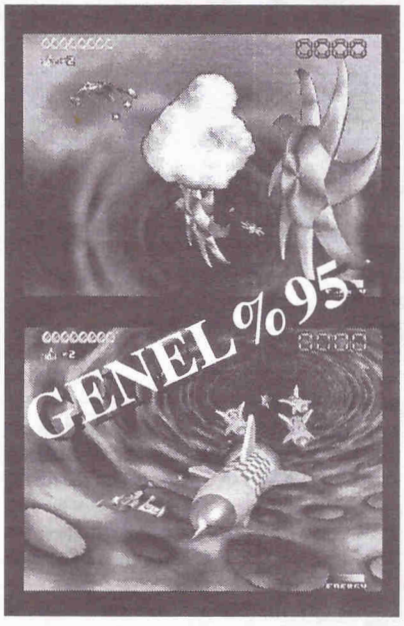
Ohaa!.. grafiklere bak TURBO, Höst o ne lan!...

ZEBANİ, ben Amos la daha guzelini yaparim OMAY, haahahaha sonunda geldi işte MR.Oz, İlginç, tırsınç, acaip bir oyun TIME, bu yılın en bi güzel oyunu MEGAMIGA, grafikleri benden bile güzel Cindy Craford.

Hayır bilemediniz yukarda okuduklarınız yeni bir filimin reklamlarından alınmadı. Bu oyun şimdiye dek AGA için çıkarılmış en güzel grafikli oyun için söylenmiş birkaç söz. Aylardan neydi pek hatırlamıyorum Amiga 500'e Stardust isminde bir oyun geldi, oyun o zaman pek tantana koparmamıştı birkaç kişi dışında oyunu pek ipleyen olmadı. Gene aylar sonra oyunun AGA versiyonu için hazırlanmış grafikleri elime geçti, gördüğüm kadarıyla oyun gerçekten süper olacaktı o aralar yabancı dergilerde de oyunun bazı grafikleri gösteriliyordu zaten ve grafiklerin gelmesinden iki üç ay sonrada oyunun kendisi geldi. Tabii bizde hemen saldırdık. Daha sonradan oyunu bitirince anladımki bu oyun stardust'ın ikincisi, normal stardust'ı bitirenler bilirler, oyunun sonunda kötü yürekli prof.'u penguen yaparak uzaya gönderiyorduk işte aynı prof. o paytak hali ile geri dönüyor ve tekrar dayak istiyor, zaten super stardust'ın sonundada tekrar kaçıyor ve sondaki yazılardan oyunun üçüncüsünün çıkabileceği anlaşılıyor. Oyunu hazırlayan tim hepimizin skidmarks oyunundan tanıdığını bloodhouse, bu tim bence gelecek vaateden programcılar arasında bir numara olmaya aday. Oyunu pazarlayan firma ise hepimizin tanıdığı team 17, bu adamlar böyle devam ederse bayağı iyi oyunlar göreceğiz demektir. Herneyse oyunumuz 6 disk ve dos değil, ama harddiskli olanlar üzülmesinler çünkü sevgili crackırlar bizleri düşünüp bir de install diski hazırlamışlar. Bu disk sayesinde oyunu harddiske atıp oynayabilirsiniz, ayrıca başka bir grubun hazırladığı trainer diskide mevcut, ama bendeki versiyonda oyunu harddiskten trainer oynamıyorsunuz. Birde oyunu diskten oynayacaklara bir hatırlatma oyunun son tünel bölümünden ateş etmeye başlarsanız bu bölüm bozuluyor (hardiskte böyle bir dert yok) o yüzden oyunu alırkendikkat edin (kazıklanmayın). Oyun yüklendiğinde oldukça güzel bir müzik eşliğinden geçen yazılara bakıyoruz, daha sonra önümüze bir menü geliyor. Bu menüden daha önce aldığınız kodu girerek oyuna kaldığız yerden devam edebilirsiniz, ayrıca muziği açıp kapatabilir ve oyuna kaç hak ile başlıyacağınızı ayarlabilirsiniz, tunnel control kısmından tünelden yukarı aşağı kontrolü ters(reverse) ve normal yapabilirsiniz, yada oyunu klavyeden oynayabilirsiniz o zaman kursör tuşları gemiye yön vermek shift tuşu ateş etmek ve sağ Amıga tuşu ise kalkan yapmaya yarıyor. Evet şimdide biraz oyunun oynanış tarzıhakkında bilgi verelim, yıllar ve yıllar önce pc denen makineler hantal ve aptalken (aslında hala öyleler ya) Amiga 'nın çıktığı ilk dönemlerde asteroids isminde bir oyun vardı. Belki dikkatinizi çekmiştir çünkü oyun iki renkti, ben bu oyunu bir paketin içinde çok sonraları gördüm işte açıklamakta olduğumuz oyunda aynı şekilde oynanıyor. Neyse bu oyunu görmeyenler için ben oyunuaçıklamaya çalışayım. Bir ekrandüşünün arka fonda süper baba bir grafik mevcut ve bu grafik her levelde değişiyor, bu fon üstünde size doğru lambur lumbur gelen ve 3 boyutlu bir çizim programıyla hazırlanmış ray trace kayalar, bu arada sizde ortada 360 derece dönebilen bir gemiyi kontrol etmeye çalışıyorsunuz, kolu geri çektiğinizde kalkan kullanıyor ateşe bastığınızda ise tabiiki ateş ediyorsunuz amaç bu kayaları patlatarak bölümü bitirmek, ama bu iş sandığızdan daha zor. Oyun toplam 5 leveldenoluşmakta her level ise kendi içinde 6 bölüme ayrılmakta bu 6 bölüm sonunda birde bölüm sonu yaratığı gelmekte. Son level hariç her level sonunda kelimelerle anlatılamayacak güzellikte hazırlanmış tünel sahnelerinde kayalar, kafalar, mayınlar ve tünel sonunda çıkanTUNEL SONU CANAVARLARI siziöldürmeye çalışmakta (bu tünelhayatınızdabirkerede olsa mutlaka vemutlaka görün). Bütün bu zorluklara karşı çaresiz değiliz elbet, oyun içinde meteorlarıvurduğunuz zaman ortaya bazıharfler çıkacaktır. Bu harflerin anlamları şöyle, P=puan başkabir işe yaramıyor, G=gun powersilahınızın gücünü arttırır buarada silah seçiminiz spacetuşuna basarak yapıyorsunuzayrıca tünel bölümlerinde silahdeğiştiremiyorsunuz E=enginepower hareket kabiliyetinizihızlandırır, X=extra life yanibir adet hak, B=bomb o andaekranda bulunan her şeyi yokeder yada zayıflatır S=shieldkalkanınızı tazeler (nasılanlıyorsanız) kalkan göstergesiekranın sağ alt tarafında enerjigöstergesi ile beraberdir,Kalp=enerjinizi doldurur. Birdeoyun sırasında ekranınsolundansağına ufak bir gemi geçer, bugemiyi vurursanız yeni birsilaha sahip olabilirsiniz amasilahı ilk aldığınızda gücü çokzayıf olacaktır o yüzden bol bolG harfi alarak silahınızıgüçlendirmeye çalışın. Tünelbölümlerinde sağ üst köşedebulunan sayaç ne kadar yolunuzkaldığını gösterir bu göstergesıfır olduğunda o bölüm biter.Oyunu oynarken dikkat edileceknoktalar şöyle, bir levele yenibaşlayınca ilk önce silahedinmeye yada silahızıgüçlendirmeye çalışın silahbulunan bölümleri oynayacağınızbölümü seçerken yazan yazılardanayırtedebilirsiniz. Her tünelbölümünü bir püf noktasıvar, bunoktaları bulmaya çalışın. çünkütünel bölümlerindeki objeler hepaynı şekilde üstünüze geliyor.Oyuna hep 5 hak ilebaşlayın.Oyunda ölmemeye özen gösterin.Oyun üzerinize gelen kayalarbazıların sandığı gibi puanobjesi değildir sakın almayaçalışmayın. Evet bu kadar laftansonra AGA chip seti birmakineniz varsa bu oyunu M-U-T-L-A-K-A alın hiçbir şekildemazeret kabul etmiyorumözellikle içinde bulunduğumuzkriz sırasında böyle süper biroyunun gelmesi gerçekten iyibirşey, son olarak söylüyorum buoyunu alın ve yeni AGA chipsetinin neler yapabileceğini birkez daha görün.

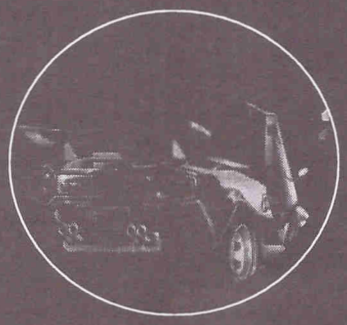
MR.Oz

SUPER STARDUST şimdiye kadar çıkmış shoot'em Up oyunlarının içerisinde en güzel olma ünvanını taşıyor. Bu tip oyunları sevmeseniz bile Grafikleri için alabilirsiniz...



TANITIM

Turbo TRAX



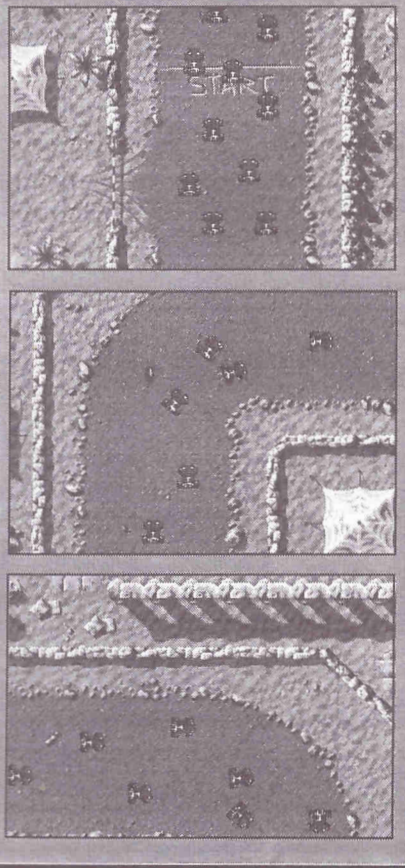
Selam beyler. Gene ben yani pek muhterem yazarınız ITAL (yani eski Edge. Handle'ım değişti de hehehe!) Bu seferki oyunumuzun adı Turbo Trax (Tunç Trax da diyebiliriz). Adından da anlaşılacağı gibi bir yarış oyunu. Hemde oldukça güzel bir yarış oyunu. Yıllar önce Gremlin firması tarafından çıkarılan Super Cars isimli oyunla başlayan üstten görünüşlü araba yarışları furyasına, Turbo Trax ile beraber bir eleman daha katılmış oldu. Fakat daha öncekilerin aksine bu gayet güzel bir oyun ve aynı zamanda ecs bir Amiga'da bile çalışabiliyor. Üstelik grafikleride gayet hoş. Sesler ise mayhoş. (ne kafiye ama şair ruhluyum be!) Hepsinden öte oyun harddiske install edilebiliyor. (ne tuhaf!) Buda oyunun verdiği zevki bin kat arttırıyor.

Herneyse oyunu yükler yüklemez karşımıza bir menü çıkıyor. Burada oyunu arcade olarak mı yoksa zamana karşı mı oynayacağımızı belirliyoruz. Arcade ve de Time Trial (zamana karşı) seçenekleri dışında bir seçenek daha varki buda single race; yani turnuva harici bizim seçeceğimiz bir pistte yapacağımız yarış. Ayrıca oyuna katılacak oyuncu sayısı ve oyun esnasında müzik mi yoksa ses efektimi geleceği bu menüden ayarlanmakta. Menü grafiği oldukça güzel ve ilgi çekici, müzik ise muhteşem. Start diyerekten oyuna başlayınca ekrana 8 arabanın en arkasında çıkıyoruz. Amacımız ise ilk üç'e girmek ve para kazanmak. Zira para oyunda çok önemli. Çünkü bu para ile arabamıza yeni eklemeler yapıyoruz ve hiç ekleme yapılmamış bir araba ilede bir kaç bölümden fazla ilerlemek imkansız. İhtiyacımız olan parayı yoldaki bonuslaradan da sağlayabiliyoruz. Oyunda altı farklı parkur tipi bulunuyor. Bunlar şehir, şampiyona pisti, ormanlık arazi, karlı bölge, çöl pisti ve bataklık. Her parkurun kendine has bir özelliği bulunuyor. Karlı parkur çok kaygan iken, çölde kumlardan ilerlenmiyor bile. Bütün bunlara artı olarak birde asfaltın üstünde yağlar, sular kayalar, buzlar vs vs vs gibi şeyler bulunmakta. Bu yüzden pistte keskin ve acaip virajların ve çakal rakiplerin (aynı Turbo gibi araba sürüyolar aman dikkat çok tehlikeli!) yanı sıra birde programcıların azizliği olan doğal afetlerle de uğraşmak zorunda kalıyoruz. Fakat pistte sadece başa bela olacak cinsten şeyler bulunmuyor. Mesela dönbaba dön zihniyetiyle dönüp duran dolar işaretleri kapitalist düzenin bir gereği olan parayı kolay yoldan kazanmamızı sağlıyorlar veya yolda nedendir bilinmez bazı dumurların bıraktığı Tunç şeyy pardon Turbo(hehehe!), Milo ahh gene pardon tekerlek, distribütör kayışı yani Zebani gibi şeyleri alarak servise boşuna para ödemiyoruz (bu kadar yavşak yazı daha görmedim be! -zebani). Oyunda durmadan sağa sola çarparsak pek tabiki ölüyoruz ve üç hakkımızdan biri gidiyor. Evet oyunda üç hak bulunuyor. Bir o kadarda kredi bulunmakta! Böylece zıbartıkça üç kereye mahsus olmak üzere oyuna devam edebiliyoruz. (zombiler gibi hehehe!) Ve şimdi oyunun en baba özelliği geliyorrrrrr. . L i N K U P !!! Evet yanlış duymadınız; bu müthiş seçenek sayesinde oyunu modem yardımıyla 6 kişi aynı anda oynayabiliyorsunuz. Son günlerde bu tür bütün oyunlarda bu seçen ek görülmekte. Moda gibi birşey olsa gerek ama adamı fena sarıyo, hastalık haline geliyo. Telefon faturasıda durmadan kabarıyo! Ama herşeye rağmen bu özellik muhteşem! Sürekli okurlarımız bilirler bende bir link up hastasıyımdır. Öyle üç beş kişilik oyunları pek severim. Sevmesine severimde herkesi de yenerim (zaten seni kimse yenemez ki sen müthişsin sen tanrısın!! ve ayrıca sen boksun!! -zebani). Bu oyun elime geçtiği gün Milo, Nock, Free ve ben topluca bir yarış yaptık. Zafer tabiki ITAL abinizin. Milo'ya 2 tur, Nock'a 5 tur bindirdim. Free ise daha ilk turda sağa sola toslayarak nirvanaya erdi. Gene dün bizim Nop ve Dweep'le bir yarış yaptık. Gene kazandım pek tabi. 3-5 tur taktım dumurlara. Ha birde bugüm bizim Özlem'le oynadım bunca adam arasında beni ençok o zorladı. (Özlem daha doğru dürüst bilgisayar kullanmayı bilmiyor. öbür dumurlar prof. geçiniyor! hehehe!) Herneyse oyunu link up seçeneği ile modemle oynayacaksanız modemlerinizin en az 14.4k'lük olması gerekiyor. Ayrıca Error Correction'ıda configlerden kapamalısınız. Ha modemim yok ben 4 kişi oynamak istiyom diyorsanız null modem cable size ikinci bir seçenek. Bu sayede iki Amigayı serial portlarından bağlayıp 4 kişilik oyun konforunu elde ediyorsunuz. Hemde hattan düşme gibi manyaklıklarda uğraşmamış oluyorsunuz. Oyunun kontrolleri oldukça basit. Ateş gaz! Joystick'in diğer yönleri ise arabayı yönlendirmeye yarıyor. Oyun ekranında ise sol üst köşede oyundaki pozisyonunuz, puanınız ve kalan krediniz (aloo sysopum beni dsb ediniz lütfen!) bulunuyor. Sağ altta ise dijital motor devir saati, hız göstergesi vs vs vs bulunmakta.

Turbo Trax oyun olarak gayet güzel. Arcane software adında henüz oldukça genç bir firma tarafından yapılmış. Grafikleri daha öncede belirttiğim gibi gayet hoş ve de detaylı. Ayrıca tüm ekranlar bol renkli ve renk cümbüşü içinde! Oyundaki müzikler ise gayet güzel ve de seslerin sample rate'leri oldukça yüksek. İlgimi çekti hepsini araklayıverdim. Birbir dinledim ve de beğemedim. Aslında sesleri beğenen bir ben değilim. Bizim Murti'de müzikleri oldukça beğenmiş olacakki araklarken suç üstü yakalandı. Ecs Amigalarda oyun kıtlığı yaşandığı şu günlerde böylesine güzel oyunları görmek sevindirici. Bu oyunu mutlaka alın derim.

ITAL

Yarış başlıyor



TURBO TRAX

FiRMA : ARCANE
DiSK : 3/HD installable
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : joystick
MAKiNE : A500/A1200

%90 %85 %95

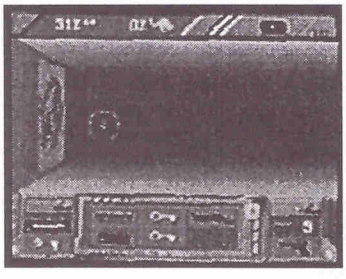
Gereği Düşünüldü

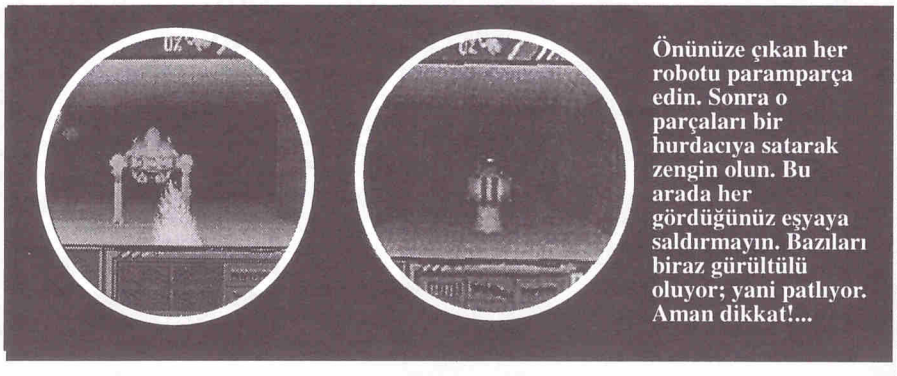
Mutlaka oynanması gereken bir araba yarışı. Her şeyi ile süper kaçırmayın. %88

BEHIND THE IRON GATE

Garip bir sürü mahzende yine bir sürü Robotla kapışmak isteyenler için bu ay nefis bir oyunumuz var. Makina Terörüne hoşgeldiniz...

Legend of Valour, Death Mask, Gloom ve derken Behind The Iron Gate. İşte zamanında Amiga'da yapılması imkansız denilen oyunlar bir bir piyasaya çıkıyor. Real time texture mapping (başka bir deyişle Doom gibi) tekniği ile yapılan bu oyunlar yavaş yavaş Amiga içinde popüler olmaya başladı. İşte Behind the Iron Gate de bu tür oyunlardan. Oyunumuzun belkide en güzel özelliği bütün Amiga modellerinde (tabii en az 1MB) olmak şartıyla çalışabilmesi. Oyunda her ne kadar texture mapping den fazla vektör kullanılmış olsa da, Oyun ekranının büyük olması ve oyunun hızlı olması gayet iyi. Oyunu Black Legend firması piyasaya sürmüş ve iki disket olarak hazırlanmış. Oyunumuzu yüklediğimizde karşımıza bir menü geliyor. Buradan sesi açıp kapatabileceğimiz gibi birde daha önceden aldığımız bir password varsa onu girerek oyuna kaldığımız yerden devam edebiliyoruz. Birde bu seçeneklerin en üstünde Controls mode denen bir şey var. Buradan oyunu hangi kontrollerle oynayacağımızı ayarlıyoruz. İsterseniz bunu biraz açıklayalım. Öncelikle toplam 4 adet kontrol metodu bulunmakta. Oyun mouse ve klavyedeki tuşların yardımı ile oynanıyor. Ne yazık ki joystick kullanamıyorsunuz. Kontrol 1 de, mouse kullanarak istediğimiz yere gidip gelebiyoruz. Ayrıca sol tuşu kullanarak ateş de edebilirsiniz. Sağ tuş ise eşya almaya yarıyor ama bunu yapabilmek için öncelikle alacağınız eşyanın yanına gelin ve sağ tuşu basılı tutarak, el şeklinde pointer'ımızı, alacağımız objenin üzerine getirerek sol tuşa basın, böylece o objeyi alabilirsiniz (ne diyon ya). Kontrol 2'nin Kontrol 1'den bir farkı yok. Kontrol 3'de ise kursör tuşlarını kullanarak ilerliyoruz. Mouse'un sol tuşunu ateş etme ve eşya alma işlemleri için kullanıyoruz. Bence oyundaki en ideal kontrol metodu bu. Eğer sizinde hoşunuza giderse mutlaka bu modu kullanın. Son kontrol metodumuz ise aynen 3 gibi ama bu sefer mouse'un sağ tuşu yardımı ile etrafa hareket de edebiliyoruz. Bunun için pointer'ı ekranda istediğiniz yöne getirin. Evet bu karışık kontrolleride anlattıktan sonra şimdide oyunumuza geçelim. Oyunumuz tabiiki labirente benzeyen bölümlerde geçiyor. Ama maalesef bir haritamız mevcut değil. Onun yerine ekranın sağ üst köşesinde pusulaya benzeyen bir şey var. Oyunda belli bir miktar enerjimiz var ve bunu kaybedincede doğal olarak ölüyoruz. Oyunda sağda solda göreceğiniz objeler size değişik silahlar ve bu silahların mermilerini sağlayacaktır. Yalnız bunları nasıl alıp kullanacağınızıda anlatmam gerekiyor. Oyun ekranının alt sol ve sağında birer adet el vardır. Bunların ortasında ise boş kutucuklar bulunur. Şimdi siz bir silahı ve başka bir şeyi almak için öncelikle bir eli (sağ veya sol) işaretlemek zorundasınız. Daha sonra istediğiniz şeyi bu ele alabilirsiniz. Birde bu aldığınız şeyleri inventory'nize aktarmak var. Bunu yapmak için öncelikle hangi elinizdeki şeyi aktaracaksanız onu seçin ve ortada bulanan boş kutucuklardan birine basın. Böylece o şey bastığınız kutucuğa geçer ve eliniz boş kalır. Normalde elinizde birşey varken başka bir şey alamıyorsunuz. Eğer bu kutucuklar dolacak olursa, kutucukların sağ tarafında bulunan harflerden birine basın ve başka bir bölmeye geçin bunun gibi 3 adet daha bölmeniz olduğundan zorluk çekmezsiniz. Birde silahları bulduğunuz mermilerle doldurmak var. Bunun içinde öncelikle mermiyi yukarıda anlattığım şekilde inventory' nize geçirin ve silah hangi elinizde ise o ele klikleyerek ona geçin. Daha sonrada inventory'nizde bulunan mermiye klikleyin. Bir eşyayı bırakmak için ise el ikonlarının altında bulunan ve aşağıyı gösteren oka basın. Oyunda önünüze kapalı kapılar ve bu kapıların yanında anahtar delikleri çıkacaktır. Bunları o bölüm içerisinde bulacağınız anahtarlar yardımı ile açabilirsiniz. Oyunda düşmanlarınız benim gördüğüm kadarıyla iri robotlardan oluşuyor. Bunları oyun içerisinde bulacağınız tabanca, shotgun ve lazer gibi silahlarla haklıyabilirsiniz. Birde bölümleri bitirebilmek için hem exit'ı hemde garip bir aleti bulmanız gerek. Bu aleti bulunca üzerine el ikonu ile dokunun ve hemen exit'a giderek buradaki yazıya klikleyin. Eğer bu garip şeye ateş ederseniz patlıyor ve sizde ölüyorsunuz. Anladığım kadarıyla bu bir çeşit bomba ve siz dokunduktan bir süre sonra patlıyor. Bölüm bitirdiğiniz zaman çıkan ekranda o ana kadar bulmuş olduğunuz silah veya cephanelerden satın alabilirsiniz. Oyun grafikleri çok iyi olmamasına karşın, insan bir süre oynayınca (özellikle karanlıkta ve yalnız) bayağı havaya giriyor. Oyunda ses efektleride iyi hazırlanmış diyebiliriz. Eğer Death Mask'i bitirmişseniz sıradaki oyununuz bu olmalı. MR. OZ





Önünüze çıkan her robotu paramparça edin. Sonra o parçaları bir hurdacıya satarak zengin olun. Bu arada her gördüğünüz eşyaya saldırmayın. Bazıları biraz gürültülü oluyor; yani patlıyor. Aman dikkat!...

Behind The Iron Gate

FİRMA : B. LEGEND
DİSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Mouse/joystick
MAKİNE : A500+

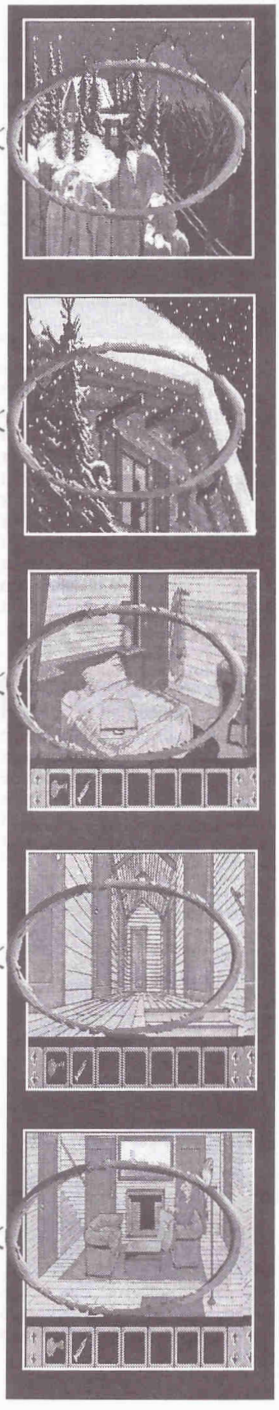
%75 %70 %85

Gereği Düşünüldü

Hızlı ve çarpıcı bir oyun. Robot gebertmek isteyenler için birebir.. Alın bunu... %76

IN THE DEAD OF NIGHT

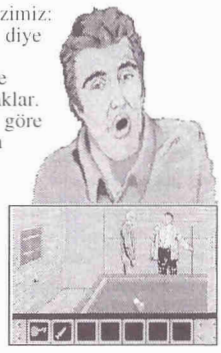
Adventure severler için bu ay oldukça ilginç bir oyunumuz var: In The Dead Of Night. Bir evde öldürülen güzel bir kadın ve cinayeti çözmeye çalışan siz. İşiniz zor bu ay...



In the Dead of Night oyununu uzunca bir süredir beklemememize rağmen yine de böyle bir oyun geldi ve geceler bize haram olmadı. Bu oyun bir adventure olup, adventure oyunların son modasına uyularak yine bir cinayet üzerine kurulmuş. Bir zamanlar adventure denince mouse veya joystick ile hareket ettirilen bir objenin, sağa doğru ilerleyerek ifade edemeyeceği durumları mekanları ve kişilikleri bize güzel ses efektleri müzikler ve de sayısı az olan ancak epeyce özenerek hazırlanmış grafiklerle ifadesi akla gelirdi; ve oynaması da oldukça iyi bir dilbilgisi ve korkunç bir sabır gerektirirdi (ulan ne biçim cümle kuruyorsun be nefes kalmadı -zebani). Ancak bir kaç yıl önce, ilginç senaryolar konu edilmek yerine sınırlı mekanlarda gecen çorba gibi karmakarışık cinayet olaylarının bu tür oyunlarda işlenmesi alışkanlığı başladı. E, tabidir ki başta bu iş özenli grafikler ve efektler ile başladı; ancak sonra malumunuz daha kolay çözülebilen, mouse veya ikonlar ile oynanabilinen daha az özenle hazırlanmış oyunlar ortaya çıktı. Bir de text adventure denen olay var ki bunlar görsel olarak neredeyse hiç bir malzemeye sahip olmayan ancak ses olarak korkunç doyurucu ve atmosfere sahip oyunlardır. Ama bu tür oyunların cıcığı çoktan uyduruk oyunlarla çıkarıldı. Zaten bu tür oyunları artık rekortmen shoot'em -up'çı gençlerimiz çoktan bıraktı. Artık onlar ultra beam laserleriyle uzayı kötü kalpli yaratıklardan kurtararak havaya giriyorlar (uzayda hava yok! -zebani). Neyse bu günkü dersimiz bu kadar. Yarın da spor arabaların tarihini inceleyelim diyorum arkadaşlar ne dersiniz.

Oyun güzel sayılabilecek bir açılış ekranıyla başlayarak bizi mecburen bekletiyor. Bir dağ evine yıldırım düşerek teleferiği kömür ediyor. O sırada bir gölge gizlice bir başka gölgenin arkasından yaklaşarak kafasını kırıyor. Bu arada Omay kar yağmasını çok beğendi!. Şimdi biz bu zavallı gölge öldü mü acıba diye kara kara düşünürken oyun gerçekten başlıyor. Kapı vuruluyor ve içerideki adam İngilizce *"Girinis lan"* diyor ve bir el odaya giriyor. Sonra Heyecanlı bir tip uzuun uzuuun konuşarak kısaca şunu demek istiyor *"İmdaaat, birisi sevgilimi öldürmüş!"*. Hemen anlayabileceğiniz gibi cinayetin çözümü için, bizim yani daha gerçekçi görünmesi için yakışıklı çizilmemesi bir yana çirkinleştirmek için özen gösterilmiş bir adamcağızın müdahalesi gerekli. Yani hakikaten tipimizin maymunlar cehennemindeki profesör gorile benzemesi gerekli değildi (oyunu senin oymayacağını ve açıklayacağını anladılar heralde! -zebani). Bize cinayeti haber veren adamın adı Andrea ve panik olmuş görünmüyor (Şüpheli 1, ihtimal düşük). Adam herkese cinayeti haber vermiş. Ancak polisin gelmesi uzun süreceğinden bizim olağanüstü yeteneklerimiz ile delilleri toplayıp odamızdaki çantayı arayarak bulacağımız maymuncuk ve şırıngayı kullanarak suçlunun yüzüne karşı "Katiiii!" diye bağırmamız gerekiyor, olabileceğinden elinizden geleni yapmanız gerekiyor olabilir (omay oyun açıklamadan önce yemek yeme demiştim sana! -zebani).

Şu anda içinde bulunduğunuz yapı, dağın tepesinde bir ev. İçinde ölen kadın Diana, sevgilisi Andrea, bir film yönetmeni olan Giorgio ve onun alkolik karısı Monica, film yapımcısı Stefano ve içine kapalı kızı Anna, filmlerde başrol oynayan jön Steve ve sevgilisi Giada ile hizmetçi Martha kalmakta (eyvah film başlıyor -zebani). Bu kişiler evin içinde farklı yerlerde dağınık bir şekilde ıvır zıvır işlerle uğraşıyorlar. Bizim yapmamız gereken ise oda oda gezerek bu kişiler ile konuşmak yeni ip uçları peşinde koşturmak. Başta kişiler ile konuşabileceğiniz belirli konular var. Diyaloglar ile her yeni bir konu açıldığında diğer karakterlere de sorabileceğiniz yeni bir başlık ile karşılaşırsınız. Ayrıca evde yerinden alıp kullanabileceğiniz tonla alet edevat var. Ve bunlara kolayca ulaşabiliyorsunuz demek isterdim ama kazın ayağı öyle değil. Oyunda ilerlemek oldukça zor ve işte sürprizimiz: Oyunda zaman mefhumu diye bir şey yok, yani polisler gelerek bu cinayeti çözme zevkini sizden alamayacaklar. Artık içiniz rahat ettiğine göre suçlu adaylarını yakından tanıyalım:



Diana: Ölen kadın olup suçlu olma ihtimali çok az. Aslında onun ölü olması ölmeden önce suç işlemediği anlamına gelmez. Bu yüzden sorguya ondan başlayın. Ama bence kadın fazla konuşkan değil. Hatta kibirli bile denebilir. Kadına konuşması için işkence yapmanız olayları daha da çıkmaza sokabilir. Bu yüzden Diana'yı (toprağı bol olsun) şimdilik kendi haline bırakın. Ama herşey bitmedi geri döneceğiz adi kadın (ölüye saygı duy lan -Zebani).

Andrea: Bu adam söylenenlere göre Diana'ya yanıkmış. Hem de onun için kendi işini bile boşlamış. Yanlız bir durum sözkonusu ki bu kadın baya bi zenginmiş. Çünkü Andrea ile olan evliliğinden bir önceki canısı kocası da film yapımcısı olan Stefano (bak bak!). Adam şüpheliler arasında bana sorarsanız, çünkü ben ölmüş olan muhabbet kuşuma daha çok üzülmüştüm.

Giorgio: Film yönetmeni ve de Monica'nın kocası.

Monica: Senarist olan bu kadın, "Monica'ların sonuncusu"nun da yazarı.

Stefano: Diana'nın eski ve obur kocası.

Anna: Stefano'nun boşta gezer kızı. Çok içine kapanıkmış.

Steve: Jönümüz oluyor kendisi. Diana'nın filmlerdeki rol arkadaşı. Çok yakışıklı olduğu söyleniyor (daha görmediniz mi lan? -zebani).

Giada: Steve'nin dostu. Filmlerden okkalı bir rol kapmaya bakıyor. Ceylan gibi göründüğüne bakmayın, malın gözü gibi geldi bana.

Martha: Kendisi hizmetçi olup eveeeeet işte hırsız o! pardon katil kaçıyor yakalayın. Bu kadın ile ilgili birçok giz var, bence araştırmaya değer.

Kişileri de kısaca tanıdıktan sonra artık bu esrar perdesine vantilatör tutmanın zamanı geldi. Saç kurutma makinesiz küvetler dileğiyle, savulun gözümün önünden sefil beceriksiz böcekler (n'luyor lan lavuk. Bu ne biçim küstahlık böyle, koru kendini yavşak -zebani).

RAVEN

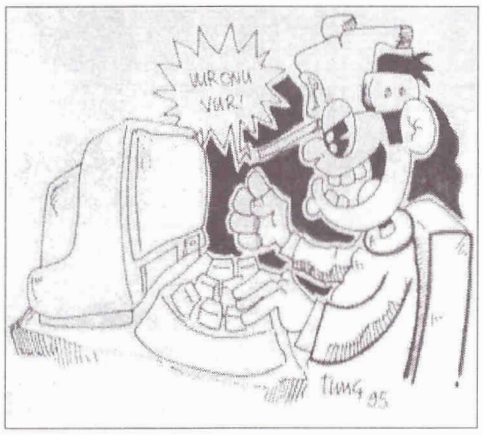
In The DEAD of NIGHT

FiRMA	: TRECISION
DiSK	: 4
HAFIZA	: 1 MB
KONTROL	: MOUSE
MAKiNE	: A500/A500+/A1200

%80 %65 %75

Gereği Düşünüldü

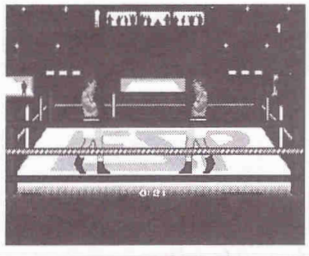
Ne zamandan beri zor bir adventure gelmiyordu. Bu oyun da zor ve uğraştırıcı. %73



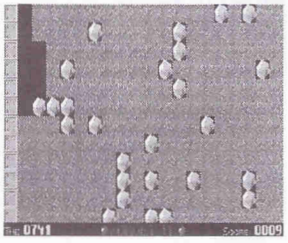
KISA KISA

Boxing Master

Hayatta hep bir boksörü alıp onu çalıştırıp listelerde 1 numara yapmak istediniz değilmi itiraf edin. İşte bu dileğiniz ESP firmasının yaptığı Boxing Masters adlı oyunla gerçek olabilir. Oyun yüklendiğinde karşınıza üç seçenekli bir ana menü geliyor.Bu menüde Load'la eski bir oyunu yükleyebilir, New Game'le yeni bir oyuna başlayabilir, Two Players ile de bir arkadaşınızla kıran kırana bir boks maçı yapabilirsiniz. Oyuna New Game diyerek başladığınızda ilk önce adınızı giriyor ve boksör seçiyorsunuz. Kendinize en fazla 3 boksör seçebilirsiniz. Bu arada seçtiğiniz boksörlere isimlerini de siz koyuyorsunuz. Sonra boksörlerle; onlarla çalışma sürenizi, onlara vereceğiniz yüzdeyi ve onları kaçıncı sıraya getirmek istediğinizi belirten bir kontrat imzalıyorsunuz. Kontratı da imzaladıktan sonra karşınıza bir Menü geliyor. Zaten çoğu seçeneği rahatça anlayabileceğinizden ben size bunları kısa kısa açıklıyorum. File seçeneğiyle tüm disket işlemlerinizi ve Options ayarlamalarınızı yapabiliyorsunuz.Printer ile Printer'ınız varsa oyundaki istatistliksel bilgileri kağıda dökebiliyorsunuz. Staff seçeneğiyle kendinize Çalıştırıcı, maçta köşede boksörünüze taktik veren adam, Doktor ve diğer boksörlerin özelliklerine bakan bir gözcü kiralayabiliyor, kiralamışsanız kovabiliyorsunuz. Stats istatistlik bilgilere, Judges tüm boks maçı hakemlerine, Managers oyundaki en iyi menejere, Fights da maç fixtürlerine ve sonuçlarına bakmanızı sağlıyor. Oyunun en detaylı ve can alıcı seçeneği Boxers. Bu seçenekte bulunan Stats, Rankings, Titles, Scout ve Contracts kısımları bu konularda bilgi almanızı sağlıyor. Oyunun en önemli seçeneği Arrange ve Training. Arrange ile başka böksörlerle maç ayarlıyorsunuz. Bunun için maç yapmak istediğiniz boksörü seçip sonra onla kaç hafta sonra maç yapacağınız ve ona ne kaar ücret vereceğinizi belirtiyorsunuz. Eğer kabul ederse artık boksörünüzü çalıştırma zamanınız geliyor. Training kısmına geçip boksörünüzün maça kadar olan süreyi ağırlık, vuruş, koşu, güç ve hız torbalarında ne kadar çalışacağını ayarlıyorsunuz ve son işte maça çıkmaya geliyor. Bunuda Fight seçeneğiyle yapıyoruz. Maç aralarında da oyuncunuza çeşitli taktikler verip maçı kazanmaya çalışıyoruz ve bu böylece sürüp gidiyor. Hadi uzatmayın artık ititaf edin, hep bir boksörü 1 numara yapmak istediniz!..



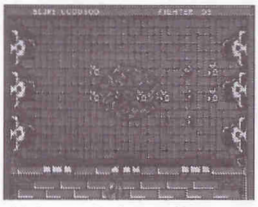
Junior Chaos



Yıllar önce bir oyun vardı. Commodore 64 bilgisayarımda deli gibi oynardım. Adını söyleyince eski kurtlar hemen hatırlayacaklar. Boulder Dash desem? Ya, ne kadar uzun bir süre oldu değilmi? Yaşlanıyoruz artık. Neyse, işte şu anda kısaca açıklayacağım oyunu oynamaya başlayınca, mazi gözümün önüne geldi de biraz sizle dertleşeyim dedim. Oyunumuzun adı **Junior Chaos Caves**. Hem emektar Amiga 500'ümüzde hemde Amiga 1200'de çalışıyor. Konu belli, birbirinden ilginç bölümlerde canavarları yok edip, taşlarla cebelleşip, elmas ve altınları toplamak. Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü geliyor. Menüde, ilk seçenekle tek oyuncu ve takım çalışması modlarını seçebiliyorsunuz. İkinci seçenek Name'e girdiğinizde karşınıza Choose a Player modu ve Save Players seçeneği çıkıyor. Choose a Player modundayken önceden seçtiğiniz bir oyuncuyu seçip oyuna devam edebiliyorsunuz. Choose a Player'ın üzerine gelip ateşe basınca çıkan Enter New Name modu ile de isminizi yazarak oyuna katılıyorsunuz. Save Player'da oyuncunuzu diskete kaydetmeye yarıyor(unutmadan disketinizi oyun boyunca kaydedilebilir halde tutun). Dönelim ana menüye. Ana menüdeki Üçüncü seçenek yardımıyla joystick'i yukarı aşağı çekip en yüksek puanı yapmış 30 oyuncuyu görüyor, dördüncü seçenekle de önceden geçtiğiniz bölümlerden birini joystick'i sola çekip seçebiliyorsunuz. Oyuna, bir oyuncu oluşturup veya seçtikten sonra Start seçeneğiyle başlıyorsunuz. Oyun alanının aşağısında kalan zamanınız, toplamanız gereken değerli taş miktarı ve score'unuz bulunuyor. Sizde yukardaki saçı başı dağınık sarı saçlı çılgın tipsiniz. Oynanış çok basit. Yapmanız gereken elmasları ve altınları toplayıp aşağıda Find the Exit yazınca çıkışa ulaşmak. Bunun için önünüze çıkan sefil yaratıklarıda üstlerine taş bırakarak öldürüyorsunuz. Yapmanız gereken taşların yanında iken joystick'i ateşe basılı tutup istediğiniz yöne iterek taşları kafalarına atmak, tabii ittiğiniz yön boş olmalı. Junior Chaos Caves'i, özellikle Commodore 64'de Boulder Dash oynayıpta eski günlerini tekrar hatırlamak isteyenler için öneriyorum ama bunun dışında Boulder Dash'da ne ola ki diyenler zaten kesin alıp oynasınlar.

Okumakta olduğunuz sayfa, sağ tarafta pis pis sırıtan şişman Omay ve sol tarafta beynini bile yemeyen sıska Mr. Oz tarafından gerçekleştirilmiştir. Diğer oyuncular zavallı bir figürandır!...

Last Refuge



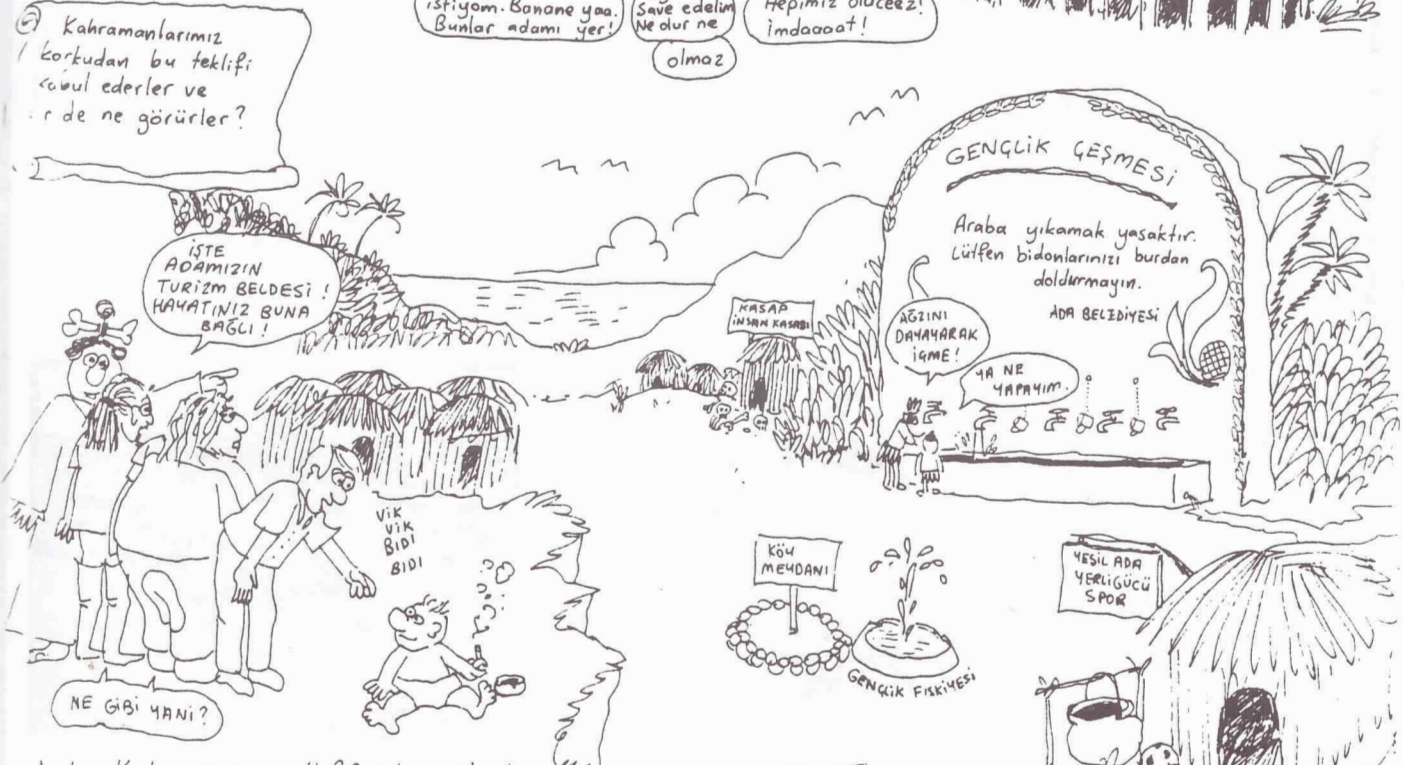
Evet isminden de anlaşıldığı gibi oyunumuz bir sığınakta daha doğrusu bir kalede geçiyor. Evet bu kale son kale başka kale kalmadı hepsini ele geçirdiler. Biz ise cesur bir şovalye olarak bu son kaleyi kanımızın son damlasına kadar savunacağız (daha doğrusu sadece 5 hakkımız var). Bence bu oyun bir nevi basit bir shoot em up'a çok benziyor. Çünkü aynen o tür oyunlardaki yukarıdan gelen eçiş bücüş gemileri vurmaya çalıştığımız gibi bunda da kaleye saldıran düşmanları vuruyoruz. Ama ekran düzeni üstten baktığımız için aynı shoot em up türü..Oyunumuzun oynanışı gayet kolay, kimseyi kaleye yaklaştırmayacaksınız. Eğer düşmanları vuramayıp kaçırsanız, alçak adamlar kale duvarına tırmanmak cesaretini gösteriyorlar. Bu adamların attığı ok ve ne olduğunu anlayamadığım şeylerden korunmak için kalemizin yegane duvarlarını kullanabilirsiniz. Ama dikkat edin bunlarda vuruldukça yokoluyor. Ben oyunu fazla oynıyamadım. İlk bölüm sonunda çıkan şovalyeyi oyunu yapan programcılar bayağı bir abartmış. Bu adamı geçmek deveye hendek atlatmaktan daha zor çünkü. Adam ölmüyor kardeşim. Vuruyorsun vuruyorsun ölmüyor. Bu arada adamın elide armut toplamıyor tabii size acaip bir şeyler yolluyor ve olan size oluyor. İnat ettim oyunu trainer yaptım gene ölmüyor. Eğer bu şovalyeyi öldürseniz kafasını bana bi yollayıverin.

MEGAMIGOS in JAMAICA ③

Yazan Çizen KARA EJDER

Özet: Bizimkiler DEPLASMAN MAÇINI KAYBEDİP, ESİR ALINIRLAR.

* Köye geldik demek. Not: Yerli dilindeki konuşmalar çift çizgi.



Acaba Kraliçe ne ima etti? Bakalım, bekleyelim ve görelim.

işte "Zip"er Alet !..

ZİP DRIVE

Artık Floppy'de eziyet çekmeye son. Yok read/Write Error'müş, yok Bad Block'muş artık hepsi tarihe karışıyor. Yeni Alet Zip sayesinde artık Floppt'ler Harddisk gibi kullanılacak. Bakalım neymiş bu Zip...

Yine yeni, yine yeniden hepinize merhaba. Umarım hepiniz iyisinizdir. Bu ay size oldukça ZIPer! haberlerim var. Amigaların yeniden piyasaya sürüleceğini duyan birçok firma Amiga için son derece ZIPer! ürünler geliştirmeye başladılar. İşte bunlardan biri de Utah, Amerika'da bulunan Iomega Technologies tarafından geliştirilen Zip Drive.

Zip Drive'ı kısaca 100 MB'lık (evet yanlış okumadınız yazı ile yüz) 3.5 inch'lik floppy diskleri bir harddisk kadar hızlı işleyebilen oldukça şeker ve mavi! bir görüntüye sahip olan bir driver olarak tanımlayabiliriz. Nasıl? Oldukça etkileyici, öyle değil mi?

Gelin şimdi Zip Drive denen bu aleti daha yakından tanıyalım: Zip'in iki versiyonu bulunmakta. Bunlardan birincisi SCSI versiyonu, diğeri ise paralel port versiyonu. Bizim üzerinde durduğumuz versiyon ise SCSI versiyonu. Eh! tahmin edebileceğiniz gibi bu versiyonlardan en baba olanı tabi ki (hişşşt! numara yapma) SCSI versiyonu. Zaten şu an sadece SCSI versiyonu piyasada bulunmakta. Paralel port versiyonu ise önümüzdeki günlerde vitrinleri süslemeye başlayacak (-da biz görebilecekmiyiz -zebani).

Zip Drive'ı herhangi bir SCSI arabirimi ile (örneğin Squirrel SCSI interface vb.) takabilirsiniz. ZIP'i makinanıza bağladıktan sonra yapmanız gereken tek şey ZIP'i startup-sequence'de Mount komutu ile tanımlamanız veya ZIP'in ikonunu WORKBENCH'deki DOSDRIVERS drawer'ına çekmek. Bundan sonra ZIP emrinize amade olacaktır.

ZIP'i WORKBENCH'in mormal FFS (Fast File System) dosyalama sistemini kullanabileceğiniz gibi yeni çıkan ve ZIP ile birlikte standart olarak gelen AFS (Ami-FileSafe) dosyalama sistemini de kullanabilirsiniz. AFS'yi WORKBENCH'in FFS'i ile karşılaştırdığınız zaman AFS gerçekten çok hızlı ve daha güvenli kalıyor. Bu da ZIP'in ve de harddiskinizin! performansını daha da arttırmasına sebep oluyor. Ayrıca FFS'de meydana gelen; diski driverdan çıkardığınız halde ikonunun ekranda hala gözükmesi gibi bazı ufak tefek hatalar ve aksaklıklar da ortadan kalkmış oluyor.

ZIP çalışma prensibi olarak magneto-optical driveların ve harddisklerin bazı özelliklerini kullanmakta. Mesela tıpkı harddisklerde olduğu gibi gerektiğinde kafayı park edebiliyorsunuz. Böylelikle kafanın hemen yıpranması önlenmiş oluyor. ZIP'in 3.5 inch'lik floppy diskler kullandığını belirtmiştik. Tabi ki bu diskler bildiğimiz 3.5 inch'lik disklere benzememekte. Ebad olarak 3.5 inch uzunluğunda olmasına karşın kalınlık olarak iki adet normal 3.5 inch'lik disk kalınlığında ve read/write tırnağı lazerle disk üzerinde özel olarak oluşturulan bir ısı noktasıyla oluşturulmakta. Bu disklerin bir diğer ilginç özelliği de üzerlerinde 1.6 MB'lık tampon bir bellek olması. Bu tampon belleğin konmasındaki amaç; disk üzerinde hatalı blocklar çıktığında bu hatalı blocklardaki bilginin zarar görmeden bu tampon belleğe aktarılması. Böylece hem disk üzerindeki bilgilerin kolayca zarar görmesi engellenmiş hem de hatalı blocklar (1.6 MB'a kadar olmak şartı ile) sebebi ile diskin kapasitesinin düşmesi önlenmiş oluyor (şu olay normal floppy'lerde olsaydı read/write error çoktan tarih olmuştu bile -zebani). Bu diskleri ZIP'den çıkartmak istediğinizde ise oldukça ilginç bir durumla karşılaşıyorsunuz. Normal floppy drivelarda kullanılan mekanik sistem yerine özel bir elektronik sistem kullanılmış. Bu sayede diski düğmeye basarak çıkarabileceğiniz gibi ZIP ile birlikte gelen özel bir program sayesinde düğmeye hiç dokunmadan da! çıkarmanız mümkün. Diski taktığınızda ise 1.5 saniyede! tanımlanmakta. Eh bu da oldukça iyi bir performans. Hız konusuna gelince; SCSI versiyonu saniyede yaklaşık 1 MB işleyebilmekte ki bu da birçok 2.5 inch'lik harddiskden daha hızlı olduğunu gösteriyor. Buna karşılık paralel port versiyonu ise saniyede 500 KB!! işleyebilmekte ki bu da günümüzdeki birçok harddiskden (yarısı kadar!) daha yavaş olduğunu maalesef göstermekte. Yine de hızlı sayılır; zira hiç olmazsa floppyden yavaş değil!

Eveet! sevgili okuyucular bu ZIPer alet "Her eve, her Amigacıya lazım!" cinsinden bir alet. Düşünsenize; DPaint için ayrı, OctaMED için ayrı, MODULE'ler için ayrı, LIGHTWAVE için ayrı, oyunlar için ayrı, Image FX için ayrı birer disk kullanıyorsunuz ve "Eyvah! save edecek yerim kalmadı!" gibisinden endişeleri üzerinizden atıyorsunuz. Ayrıca ZIP'i harddiskinizin güvenliği için kopyasını almakta da kullanabilirsiniz. Böylece harddiskinizden yanlışlıkla önemli bir programı veya datayı sildiğinizde veya harddiskiniz kafayı yemeye başladığında sizinde kafayı yemeye başlamanız önlenmiş olmakta. Hem sonra harddiskinizin kapasitesi ile de sınırlanmamış oluyorsunuz. ZIP ile kapasitenizi 100'er 100'er istediğiniz kadar arttırabilirsiniz. İster 1 GB'a, ister 100 GB'a!!! Seçim sizin!

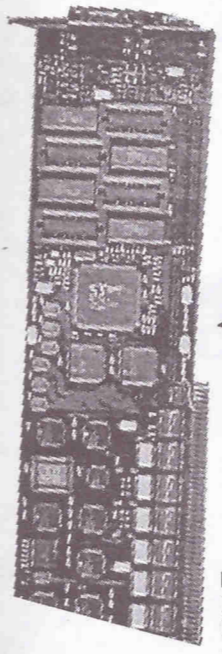
Son söz olarak, bence Zip Drive şu aralar Amiga için çıkan en baba ürünlerden biri. Üstelik fiyat olarak da aşağı yukarı bir harddisklen (180 pound)aynı. Eh! durum böyle olunca ben derim ki eğer kapasite sizin için hızdan daha önemli ise bu ZIPer! aleti almak sizin için daha hayırlı olacaktır. Yok eğer "bana ne abi! benim için hız daha önemlidir." diyorsanız bu ZIPer aleti almak sizin için yine hayırlı?!! olacaktır. İşte gördünüz her halikarda bu aleti almak sizin için hayırlı olmakta! Tez! bu ZIPer alet her aklı başında Amigacı tarfından alına!! Bir başka yazıda görüşünceye kadar affola (sende mi kafiyeci oldun lan -zebani).

KİM NE KADAR OKUR, YAZAR?..

*** Harddisk:** **Eğer iyi bir tanesine sahipseniz bayağı hızlı okur ve yazar. Birçok çeşidi vardır ve hızları değişkendir. Ama bozuldumu al başına belayı !..**

*** CD:** **Kapasiteleri yüksektir ama yıllardır süregelen bir yazma problemleri vardır. Her biri 650-700 KB'dır. Ayrıca okuma hızları düşüktür. Şimdilik geç...**

*** TAPE:** **En gıcık olanıdır. Saatlerce bilgi okur ve yazar. Kapasiteleri modeline göre değişir. Harddisk olarak kullanılması intiharla eş anlamdadır!..**



CYBERVISION 64

Artık Grafikler daha renkli ve daha hızlı.
Sonunda süper kart CYBERVISION 64 çıktı.

Aranızda, gelecekte Amiga'da grafik alanında ne gibi değişiklikler ve gelişmeler olacağını merak eden var mı acaba?!! Eminim çoğunuz bunu merak ediyorsunuzdur. Tabi bu sorunun cevabını alabilmek için 2000 bilmem kaç yılına kadar beklemeniz lazım! Ancak buna gönlü razı olmayan ben dış haberler muhabiriniz Tarkan the TAF, tam teçhizatlı kameraman arkadaşım MKF ile gelecekten bildiriyorum! Huzurlarınızda geleceğin grafik sistemi CyberVision 64.

Aldığımız istihbaratlara göre ESCOM'daki amcalarımız bu mükemmel ötesi kartı CYBERSTORM ile beraber yılbaşından sonraki tüm A4000T'lara standart!! olarak koymayı planlıyor. Eğer böyle birşey gerçekleşecek olursa inanın bana yer yerinden oynar! Evet, bu kadar lafdan sonra gelelim bu kartın tam olarak ne olduğuna: CyberVision 64 A3000 ve A4000'lerde bulunan Zorro-III slotuna takılan 64 Bitlik bir 24 Bit grafik kartıdır. Bu kartın üzerinde S3 Trio 64 adlı 64 Bitlik bir chip bulunmakta; ayrıca ilerde çıkacak multimedia upgrade modullerini kullanabileceğiniz bazı genişleme yuvaları da bulunmakta. Bu kartın 2 ve 4 MB'lık modelleri mevcut. 2 MB'lık modelde 16 milyon renk kullanabileceğiniz maksimum çözünürlülük 800x600 iken 4 MB'lık modelde bu sayı 1600x1200 !!! gibi oldukça yüksek bir düzeye ulaşmakta. CyberVision'ı makinanıza taktıktan sonra kendisiyle birlikte gelen CyberGraphics adlı program sayesinde WORKBENCH'den çalışan tüm programlarda CyberVision'ın izin verdiği tüm çözünürlülükleri 24 Bit olarak kullanmanız mümkün. CyberVision'ın 64 Bit'lik yapısı sayesinde tüm grafik operasyonları anormal derecede hızlanmakta. Mesela WORKBENCH'de büyük ikonları hareket ettirirken acaip bir hız söz konusu oluyor. Aynı şey DPaint'deki büyük brushları hareket ettirirken de geçerli.

Her grafik kartında olduğu gibi CyberVision'ını da tam manasıyla kullanabilmeniz için multisync bir monitor gerekmekte. Eğer böyle bir monitorünüz var ise bu karta tapınmaya başlayabilirsiniz. Bu kartı grafik, 3D rendering, animasyon ve multimedia ile uğraşan her vatandaşa şiddetle! (alın lan!! bu kartı hemen!) tavsiye ederim. Bu kadar tavsiyeden sonra isterseniz birazda fiyatdan konuşalım. 2 MB'lık modelin fiyatı 330 pound, 4 MB'lık modelinki ise 440 pound. Nereden temin edebileceğinize gelince işte size gerekli bilgileri öğrenebileceğiniz FAX numarası: +44 773 831040 GORDON HARWOOD COM.

Eğer yurtdışından birşeyler getirtmek istiyorda, nasıl yapacağınızı bilemiyorsanız derginin adresine şahsıma ait mektup yollarsanız size yardımcı olabilirim. Gelecek sayıda görüşmek üzere hepiniz kendinize iyi bakın ve sakın ha tahriklere kapılmayın!!

Tarkan 'TAF' Erimer

SHOW COMPUTER

TEL: (0212) 5924537 - 5417560

*** En yeni AMIGA ve PC oyunları, Utility'ler, programlar her an elinizdeymiş gibi yakınınızda...**

*** AMIGA ve PC'de arzuladığınız tüm Hardware ve Software çeşitleri...**

PC - TOP 10

1- APACHE
2- FX FIGHTER
3- LORDS OF MIDNIGHT
4- POWERHOUSE
5- TIMEHUNTER
6- JAGGEDALLIENCE
7- DARK LANDS
8- PLAYER MANAGER II
9- CYBER BIKES
10- WORLD HOCKEY 95

AMIGA TOP 10

1- SENSIBLE GOLF (500)
2- TAEKWANDO MASTERS (AGA)
3- TENNIS CHAMP (500)
4- FRIDAY NIGHT POOL (500)
5- TURBO TRAX (500+)
6- S.STREET FIGHTER II (500)
7- CITADEL (500)
8- PLAYER MANAGER II (500)
9- OBSESSION (500+)
10- TIME KEEPERS (500)

ADRES: Cennet Mah.
Yahya Kemal Beyatlı cad.
No:4 Çam apt.
K. ÇEKMECE - İSTANBUL

FANTASY ROLE PLAYING

"Başka Dünyaya Açılan Kapı"

Selam insanlık! Bu aydan itibaren bu sayfalarda sizlerle ADVENTURE/FRP muhabbeti yapacağım.

Öncelikle bu köşe, Zebani bey amcamızın zonunda belirttiği gibi değil. O FRP köşesi demiş, ama işin içinde Adventure da var. Ayrıca genel içerik olarak kutu FRP'lerden sözetmemeye çalışacağım. (Bu sayı hariç). Aranızda bulunan 1453. level karakterler, bir eksiğimi veya yanlışımı görünce aşağılamak yerine bana yardımcı olurlarsa iyi olur. Bu köşenin FRP bölümünü beraberce yazarız. Şimdi bana "*Madem bilmiyon, ne yazıyon?*" demeyiveriniz, zira hatasız COOL olunmaz.

"*Koçum Adventure ne?*" diyen yoktur herhalde. Bu nedenle adventure'ın ne olduğu gibi saçma sapan şeyler yazmayacağım. İlk sayıda yazacak konu bulamadığımdan, en azından çok ayrı gibi görünen, ama birçok ortak özellikleri olan FRP ve ADVENTURE türlerini karşılaştıracağım.

Adventure'da "genelde" bir karakter vardır. (İki üç karakterli Adventure'lar da yine "genelde" Lucas Film tarafından çıkartılırdı) Bu karakter, belli bir senaryo üzerinde salak gibi ordan oraya gider, belirli eşyaları alır, kullanır, kullanmadıklarını da kırpıp kırpıp yıldız yapar; Kısacası, Adventure oyununun programcısının düşündüğü şekilde düşünmek, ve onun belirlediği eylemleri yaparak sonuca ulaşmak esastır. Zaten, bu, "genelde" en makul olan eylemdir.

FRP'lere gelince... Şimdiye kadar bir çok ölümlü dergide, ölümlü FRP yazarları, ilk yazılarında FRP'lerle ilgili açıklamalara, "*FRPler aslında çok ayrıntılı oyunlardır. Bilgisayardaki versiyonları pek onların havasını vermez*" türünden cümlelere yer vermişlerdi. Neyse, ben şimdi FRP'lerle ilgili açıklamalar yapayım. FRPler aslında çok ayrıntılı oyunlardır. Bilgisayardaki versiyonları pek onların havasını vermez. Peki ama koçum, normal bir FRP ne ola ki? FRP kutu oyundur. Temel olarak mutlu Amerikan ailelerinin yemek sonrası oynadıkları Monopoly tipi oyunlarla kesişirler. Fakat FRPler'de (kurallara uyulduğu sürece) hiç bir eylem sınırlaması yoktur. Kurallar bir kitapta (kitapçık değil) yazılıdır. Dungeon Master adı verilen geniş gönüllü bir zat, konuyu oyun oynanmadan önce iyice öğrenir, ya da kendisi bir senaryo yazar. Sonra oyunda kaç kişi olacaksa, hepsi birer karakteri temsil eder. Bu karakterler, oyunun sisteminde yer alan ırklardan birini ve özelliğini seçer. Bu ırklar ve özellikler, bulunulan ortama göre değişir. FRPler'in geçtiği ortamlar gerçekte yoktur. Fakat o kadar ayrıntılıdır ki yazarların buralarda yaşamış olduğu düşünülür. Buralar çeşitli tanrılar tarafından (Tracy Hickman, Margaret Weis gibi) yaratılır. Bu ortamda yaşayan ırklar da bağlı oldukları tanrıya göre özellikler alabilirler. Çeşitli ekstra özellikler (Ruin okuma, ata binme, amuda kalkma, intihar eğilimli olma) Dungeon Master tarafından zar atılarak belirlenir. Bir sürü zar vardır ki bu zarlar, 4'lük, 8'lik ve üstü olur. 6'lık zar da bayağı kullanılır. Bu zarlar, karakterler bir olayla karşılaştığı zaman karşıdaki kişi ya da eşyanın ona vereceği cevabı belirler. Örneğin, karakter bir tuzakla karşılaşır. Tuzağı bozmak ister. Bu durumda Master zar atar. Karakterin sinsilik, hırsızlık gibi konularda büyük deneyimi varsa zarın onun aleyhinde işlemesi deneyimiyle ters orantılıdır. Gelelim FRPlerin neden ayrıntılı olduğuna... Örneğin bir karakter, partinin savaştığı adama işemek istedi. Sonuç, Dungeon Master'ın o anki ruh haline ve zarlara bakar. Düşman sidiği yiyince kör olabilir. Ya da elektriksel bir alanla korunuyor olabilir ve karakter çarpılıp enerji kaybedebilir. Sonuçta oyunu yöneten, bir insan olduğundan hiçbir sınırlama yoktur denebilir. Bir adventure'da "*adama işe*" derseniz, "*I don't understand 'adama'* " gibi bir mesaj geçer. Bu durumda FRP-ADVENTURE farkı son derece fazla. Bu arada sizin de kutu FRP oynayabilmeniz için asosyal olmayıp arkadaşlara sahip olmanız ön koşuldur. Fakat şu anda ve sonraki anlarda, kutu FRPlerle işimiz olmayacak, çünkü bu bir bilgisayar dergisi. (o zaman bu kadar yazıyı niye yazdım?) Öyleyse ben de FRPlerin bilgisayar versiyonlarıyla ilgili üç beş laf edeyim. FRPler, bilgisayarlarda, az önce söz

ettiğim ağız sulandırıcı özelliklere sahip değiller. Belirli bir senaryo var. Siz bu senaryoya ister uyun, ister uymayın, yine de programcının istediği yola bir yerden girersiniz. Bilgisayardaki FRPlerin bilmece çözmekle ilgili ayrıntıları Adventure'lardan çok daha azdır. Örneğin bir anahtar buldunuz. Adventure'da bir kapı gördüğünüzde hiç bir mesaj geçmez. Fakat alelade bir FRP'de (daha çok SSI FRPlerinde) anahtarın uyduğu kapıyı bulunca "*Anahtar kapıya uyuyor.Açıyım mı?*" gibi bir mesaj yazılır. Siz de içeri girersiniz. Fakat o kapıyı açmak için anahtar zorunlu değildir. İster kırarsınız, ister büyüyle açarsınız. Bu da size kalmış. Bu yönle FRP daha üstün görünse de, adventure'da yine daha geniş bir komut sahası var (ikon adventure'lara hiç girmiyorum). Fakat FRPlerin bir özelliği var ki bu onları adventurelar'dan kat kat üstün yapıyor. Karakterlerin gelişmesi, tecrübe kazanıp ekstra özellikler kazanması, kesinlikle göz ardı edilemeyecek bir güzellik. Ayrıca karakterleri sizin yaratmanız, birden fazla karaktere ayrı özellikler yükleyip parti oluşturmanız da cabası... Hele bir de asosyalseniz keyfinize diyecek yok. Karşılaştırma (her ne kadar son derece gereksiz olsa da) bitti. Aslında daha çok FRP tanıtımı gibi oldu ama, ilk yazıya "*Şu oyunda şunu yapın*" gibi şeyler yazamazdım. Kısacası "*Ne kadar mektup, o kadar iyi yazı*"...

Bu arada PC'nin popülerliği ile birlikte, Amiga'da Adventure ve FRP bayağı azaldı. Önce Sierra, sonra da Lucas Arts oyun yapmamaya başladı. Arada bazı iyi Adventure'lar çıkıyor, ama SSI tarzı FRP artık çıkmıyor. Buna karşın Eye Of The Beholder'a benzeyen oyunlardan piyasada bayağı var. Bu arada bir şey aklıma geldi. Az önce SSI tipi oyun yok demiştim ama, geçenlerde çıkan Lale Savaşçıları'nı oynadım. Bazı yönlerden SSI'dan üstün, bazı yönlerden daha kötü. Ama Türkiye'de şimdiye dek çıkan en iyi oyun olduğunu söyleyebilirim. Almadıysanız alın. Bir ay falan zevkle oynarsınız.

Bu arada Lucas Arts'dan ayrılan ve Adventure Soft'u kurup Simon The Sorcerer'ı çıkartan grup, bu oyunun ikincisini piyasaya sürmek üzere. Haberiniz ola.

Interplay firması (STAR TREK 25th ann.), Eye Of The Beholder'ın babası, Ultimanın kardeşi Dungeon Master'ın 2.sini çıkarıyor. Bu çok ilginç. Çünkü Dungeon Master'ın devamı Chaos Strikes Back'di. Neden adını Dungeon Master 2 koymuşlar anlayamadım. Oyunun ECS versiyonunun çıkışı iptal edilmiş, sadece AGA olacakmış.

Ben şu sıralar Tower Of Souls oynamaya çalışıyorum. Son zamanlarda yaptıkları oyunlarla yeni bir SSI olma yolundaki Black Legend çıkarmış. Grafik, müzik, oyun sistemi son derece iyi. Oyun gerçekten kaliteli ve ben oyunda bir bok yapamıyorum. Daha doğrusu büyü yapamıyorum. Manual yok. Maddi olarak üçüncü, resmi olarak ikinci sayıda Zebani bunun hakkında bir yazı yazmıştı. O da bu konuda bir kaç laf etmişti. Her ne kadar o, "*Ne olursa olsun, bu oyunu alın*" dediyse de, benim sözümü dinleyin, boş yere bu oyuna para vermeyin. Kazara elime manual geçerse, size haber salarım. O zaman alırsınız. Elimden geldiğince oyunu (en azından büyü üretimini) size açıklarım. Ama kendinize güveniyor, ve "o iş kolay" diyorsanız, iyi şanslar. Elinize bunun manual'ı geçerse bana da yollarsınız, di mi? Eğer bana güvenip manual'ı ele geçirmemi bekleyecekseniz, yine iyi şanslar, bol sabırlar. İki yıl önce aldığım Perihelion'un büyü tablosu geçen hafta elime geçti, haberiniz ola. Tavsiyemi tekrarlıyorum: FRP'den zevk almak, spell-table, journal entry ve bu gibi (başka yok zaten) yan birimlerin varlığına bağlıdır. Eğer kabak gibi, oyunu alıp "*Bu ne ya?*" derseniz, kötü olur. Kızarım.

Biraz da, Dream Web'den sonra elime geçen ilk adventure "*Dead Of Night*"dan bahsedeyim (Aslında Bloodnet de var, ama zaten açıklanmıştı). Oyun italyan oyunu. Konu Poirot romanlarındakilere benzer tipte... Bir grup insan tatil için Diana'nın evinde kalıyor. Kadının eski kocası, kocasının kızı falan. Kadın bir film artisti. Artist arkadaşları da var. Bir cinayete kurban gidiyor. Biz de her boka maydanoz bir kişilik olarak, cinayeti çözmeye çalışıyoruz. Simon The Sorcerer gelene kadar kendinizi tatmin edebilirsiniz. Muhteşem grafik ve ses..... yok. Hatta rezalet müzikler var. Grafikler o kadar kötü değil. Zaten fazla ekran da yok. Bir ev, bir kaç oda. Bir sürü insan. Konuşmalar falan. Oyun iyi. "*Grafiği kötü oyunu ben n'apıyım*" diyosanız STS 2'yi bekleyin. Sabrınız yoksa gidin PC alın. STS-2 PC'de çıktı. (Sıkıyosa PC alın)

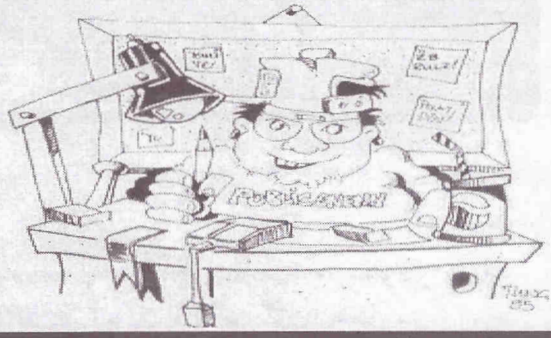
Sanırım ilk yazı pek doyurucu olmadı. Daha önce de belirttiğim gibi, siz bana sorun söyleyeyim. Journal Entry, kod, eski-yeni adventure'lar, SSI oyunları, diğer FRP'ler (ama özellikle SSI oyunları!) ve aklınıza gelebilecek her konuda (her konuda değil tabii) tüm sorulara açığım. Dergide sorularınıza cevap vereceğim. Ama journal entry ve manual gibi abartı şeyler isterseniz (ve bende varsa) bunları posta yoluyla (Posta masrafı, fotokopi ya da disket parası sizin hesabınıza olacak şekilde) yollayabilirim. Bu durumda size adres vermek zorundayım. Adresim:Cengiz Topel cad. Yanarsu sok. Saltan Sit. D-BLOK NO:54/1 80630 UÇAKSAVAR/İSTANBUL.

Sorularda makul olun, sadece PC'de çıkan adventurelarla ilgili sorular sorup sinirimi bozmayın. Terli terli su içmeyin. Yemek yerken ağzınızı kapayın. Piyazınıza daima bol sirke koyun. Futbol oyunlarından ve kabak çekirdeğinden uzak durun. Asla asla demeyin, yeşil zeytinle kuru pasta yemeyin (hö?) .Şimdi gidin.

(How Will I Laugh Tomorrow, When I Can't Even Smile Today)

SUICYCO EMILIO

25 Mayıs 1550'den beri...



Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

KOMMODOR ABİ
Saykodeliya efsane zıplaya zıplaya devam etmekte.

Açılın!. Yine ben geldim yaa. Nedir bunlar böyle. Geçen sayıdan sonra kapak renklenince bazı insanlar aaaa? nooluya ya bu dergide demişler. Stop! Bu konuyu sevmedim. Ama şunu söyliim: Çığ gibi büyüyoruz. Bizi bizden başka kimse durduramıyacak. Şimdi Dergi içi haberleri almak için MEGAMİGA Medya pasajına bağlanıyoruz. Karşınızda BİLLY ABDULLAH NEWSMAKER.

- Dergide terör estiren ZEBANİ bu ayda saçma hareketlerine devam etti. Yazıları dizerken pırasa yiyen ZEBANİ hep "yaa olm bitirin lan yazıları kodummu oturturum" diyo. Bu esnada OMAY gelerek "ne diyon yaa?" demiş. ZEBANİ'yi tırtıl sudan gelene kadar döven OMAY olay hakkında şunları demiş. "Aslında bu kadar dövmek istememiştim. Canı fazla yandı galba? Yaa OZ olm şu koluda al ondan düşmüş galba?"
- MR OZ saçma hardware girişimlerine devam ediyor. Nabız ölçen fincan altlığından sonra CD player'li musluk tıkacı yapan MR. OZ olay hakkında şunu söyledi. "Şimdi aslında ben hep zıpkınlı High Density sürücülü paraşüt yapmak isterdim ama? zamanım yok. Yakında A500 plus'da zaman maker yapıcam." Olay sonunda 4 saltolu 2 burgu atarak gözden kayboldu.
- EDGE ve MİLO biraderler bu aydan sonra KOMMODOR ABİ lanetine uğrayacaklar. Ordan ALEM kafeye de uğruyacak olan biraderler sonra MEGAMİGA'ya gelip; "Ya abiler şimdi Kadıköy piyasasına nasıl zarar verebiliriz" diye düşünceklermiş.
- Bu ay dergiye yeni katılan FRP'ci Emir, ayağının tozuyla Turbo'dan dayak yedi. Nedeni hala bilinmeyen bu skandal hakkında Emir kan akan ağzıyla şunları söyledi: "Ben aslında birşey demedim. Shoot'em up oyunlarında da büyü kullanılsa çok güzel olur dedim, ondan sonrasını hatırlamıyorum!!"
- Dünyanın en ücra köşelerinden haber bulup getiren TARKAN sonunda lahmacun salonunda pide yerken yediği dayak sonucu Hafta sonu gazetesine haber oldu. Konu hakkında kommodor abi mikrofonlarına şunları söyledi: "Abi bu Amigalar çok güzel alet vallahi, hele bir Cyberstorm'u görseniz havalara uçarsınız. Ben böyle pidenin ne lan bu PC gibi böyle. Bana hemen Amiga getirin peynirli olsun!"...
- Derginin Omayla beraber hiç durmadan sırıtan ikinci elemanı çizer Raven yine pişkin pişkin sırıtırken ağzı yırtıldı. Yapılan ilk müdahelede dergi yazarlarından karga tulumba dayak yiyen Raven, ikinci müdahele de ise "bunu nasıl yaptın lan" diyen doktordan dayak yedi. Raven bunun üzerine 2 saniye sırıtmadı...

BUNLARA UYUZ OLURUM
The Legends Continuous

- Tek tuşla İNTERNET'e bağlanan programlara.
- Sıcak simit diye soğuk simit satan simitçilere.
- Ukala Garsonlara. Özellikle Şirinevler'deki kebap ve lahmacun salonlarındakilere.
- Yollarda sözüm ona hız kesen Bump'lara.
- Mektupları 1 ayda bile ulaştıramıyan PTT'nin P'sine.
- Zebani'nin gereksiz tepkilerine. Bi gün sopa yicek ama ne zaman? bekliyoz (Hadi lan ordan küffar herifler. Hepinizi döverim ulan -zebani)
- LHA ve POWERPACKER cruncher rutinini kullanarak yolcu dolduran minibüslere.
- Müşteri beğenmeyen taksicilere...
- Tüm popçulara
- Nirvana'ya ve tüm dinleyenlerine
- El ve Eşşek şakalarına
- Galatasaraya
- Arabalara dadanan hırsız köpeklere

*** devam edecek...**

İşte Zebani rezaleti. Her fırsatta cartel dinleyen bu iblis, sizlere de yalan söylüyormuş bunca aydır. Yazıklar olsun sana pis zebani. Bu arada çizerin de affına sığmıyoruz.

Zebani'ye uyuz diilmi millet. Bende böyle köşe yaparım. Hahaha. Haydi bakalım KOMMODOR ABİ ne dinledi.
1. HIJACK - Horns of jerico
2. SIR MIX A LOT Swass
3. CARTEL - Cartel
4. BOMB THE BASS Clear
5. PUBLIC ENEMY - Greatest Misses
6. GUNSHOT - Patriot games
7. HOUSE OF PAIN House of pain
8. BEASTIE BOYS - I'll communicatıon
9. ICE T - Home invation
10. CANNIBAL CORPSE - Bleeding (Bana uyuzluk öylemi)...

Kommodor abi ne dinledi

OKURLARIM BUNLARA UYUZ OLUR

Benim uyuz olduklarımı okuyan bazı okurlarımız da, uyuz oldukları şeyleri bana göndermeye başlamışlar. Eyvallah derim ben buna. Sağolun okurlar. İlk uyuzlar İSMAİL "Altar" ŞAHİN'den. Millet, iyi şeylere uyuz oluyorsunuz. Devam edin bakalım.
- İETT otobüslerinde en az 8-10 kişilik boş yer olduğu halde hangi koltuğa otursam diye salak salak bakınanlara.
- Kendilerini bulunmaz Hint kumaşı sanan havalı havalı yürüyen kızlara.
- PC'leri olupta sadece oyun oynamayı bilen yeni yetme fırlamalara.
- PC dergilerine ve tüm PC'lere.
- Thai Box, KungFu vs giden ve daha sonra ortalıkta hava atan, kendilerini bodyguard zanneden bozuntulara.
- Yerlere izmarit, pet şişe, kağıt, kola kutusu, balgam vs atan türlerinin son örneği olan yaratıklara.
- Ona buna kızıpta intihar etmek

POSTACI CESETLERİ

Bu ayda sizlerden feci sorular aldım. Bunlar ne diye düşündüm? Sağa, sola ve bazen yukarı baktım. Sonra koşmaya başladım. Bir ara zıpladıktan sonra bu neeee dedim? Evet, evet bunlar sorular dedim. Başlayalım bakalım:
İlk mektup yine İSMAİL "Altar" ŞAHİN'den. İstanbul'dan gelen bu mektup karşısında irkildim. Bi baktım BRONX commodore 64 section'dan bir mektup. Sevgili okur şunları sormuş.

SORU 1> Köle yazarların hepsinin adresi niye BAKIRKÖY? O köy "KÖLE"lerin alınıp satıldığı bir merkez mi? Bir "KÖLE YAZAR" kaç disket değerinde? Ayrıca kölelik nasıl bir duygu?
CEVAP 1> Şimdi Bakırköy bizim barındığımız hastaneye çok yakın. Onun için oraya yakın bir postaneden posta kutusu kiraladık. Aslında burada Köle yazarlar alınmaz, bulunur. Yolda giderken aaaaa bir yazar. Yok bir kuş? hayır bu bir Gönül Yazar. diyenler çok olur. Bir yazar takribi 3554 DD diskete eşittir. İnan bu duyguyu anlatmak çok acı.

SORU 2> DEATH METAL var da LIFE METAL niçin yok?
CEVAP 2> Sevgili okur. Bu konu hakkında uzun araştırmalarım var. İlk önce bana bu fırsatı veren MEGAMIGA dergisine ve bünyesindeki tüm yazar ve çizerlere teşekkür etmek istiyorum. LIFE METAL yoktur.

SORU 3> Sence ESCOM C64'ün üretimine başlarmı?
CEVAP 3> Şimdi beni ne kadar ciddiye alırsın bilemiyorum ama sevgili okur. Yakında belki. Böyle bir söylenti duydum 9söylentiler doğru -Tarkan).

Şimdi EFE TOPÇUOĞLU bize karambol bi mektup göndermiş. Neler demiş neler? Ama ben hepsini yazmıyom. Bazıları çok kötü espriler. Neyse işte mektup, işte cevap?
1> Yav abi yav sana 2 trilyon 850 milyar 769 milyon 263 bin 827 lira 15 kuruş, 97 misket, 42 disket (DD), 37 ciklet (şekersiz) versem artık Kommodor abi ben olabilirmiyim??
CAVAP 1> Hayır.

İstanbul'dan KİNG diye bir arkdaşımız bana normal sorular sormuş. Cevaplarını bulunca TİPS and TRİCKS sayfasında yayınlatıcam. Ayıpsın. Evet sevgili Kommodor Abi fanatikleri. İşte bu sayıda bu kadarlık. Gelecek sayıda yine sizlere bişeyler yazıcam. Herkese Madagaskar'dan selamlar.

TÜRK POPÇULAR HAKKINDA GENEL GÖRÜŞLER ZİNCİRİ:

EBRU GÜNDEŞ: Kim bu sarı porsch'larle gezen Türk sanat?!! müzikçisi? Niye yol ortasında sevgilisi ile durup trafiği tıkar? Öteki videoklip'de ise yanındaki dazlak kim? Ebru Gündeş'in NAZİ'lerle ilişkisi mi var?
ERCAN SAATÇİ: Niye bu adamın video klibinde herkes sigara içiyo? Yeşilay bunlara dava açarmı? Yoksa yönetmen fazla mı tiryaki?
ÇELİK: Utanmıyomu o koca apartmandaki sakinleri uyandırmaya? Uyandırmak yetmiyomuş gibi geçiyo bir de karşılarında oynuyo? Klip sonrasını göstermiyo! Sonra apartman sakinleri Çelik'i dövüyorlar mı? (ben olsam o gece ortalık kan kokardı).
İBRAHİM TATLISES: Şimdi bu adam popçu değil ama klibi aklıma geldi. Bazı sorularım olcak. Şimdi o kadar kızın ne işi var bir bilardo masasında? Semih Saygıner edasıyla niye o eldivenleri takıyorlar? Ayrıca niye abi? Niye o saçma videoklibi çektiniz? Niye sorularım devam edecek hemde pervasızca!

DiPNOT

Köle yazarlar bu ay ne yedi ?

ZEBANİ :
Zeytin, Süt simit ve diet kola (bu günlerde çok kilo aldı hayvan). Bazen de pişmemiş pırasa ve bira

TURBO:
Eh! Omay'ı aratmıyo. Özelikle Pixel yiyo. (Fakat 5000*5000 pixel yiyor). Bunu da durdurmak imkansız...

MR. OZ:
Hiç bişey. Bazen chip. Özellikle 8520. (Guinnes rekorlar kitabına girecek ama öldükten sonra!!)

OMAY:
Herşey... Bu adamı durdurmak imkansızlaştı. Bize bir acayip bakmaya başladı!. Korkuyoruz...

ITAL:
Modül ve sample. ("müzik vücudun da gıdasıdır" derdi, ama şimdi hastanede!!). Favorisi modem kablosu yemek...

MİLO:
Çizgi roman ve Şöhler kağıt. (Birisi onu "bunları yersen iyi grafik çizersin" diye kandırmış).

RAVEN:
Sırıtmaktan zaman bulabilirse Beton, tuğla ve Amos disketleri yer. Tatlı olarak da tütün ve kağıt...

SUICYCO:
Kendi hazırladığı büyüleri...(Başkasının yemeklerine güvenmiyor; annesininkine bile)

TARKAN "TAF":
Peynirli Pide, A500 ve 68030. Bir de pidecilerden dayak yer...

SPLIT SEVEN BBS

"BRONX WORLD HEADQUARTER"

+ 90 (0) 212 571 70 48

Running on A4000/040
10 MB RAM - 720 MB HD
&
Latest /X version
28800 VFC

Sysops:
Gart & Turbo of BRONX

Cosysops:
Vigo/MYSTIC & Jam/METALLAND

H.T. BİLGİSAYAR

Bu ayda yeniliklerle karşınızdayız!

Kredi hizmetimiz devam ediyor. Her ay çektirdiğiniz disket sayısı kadar kredi kazanıyorsunuz. Bu kredileri kullanarak istediğiniz oyunu yada malzemeleri alıyorsunuz. O ay aldığınız Kredi ile birinci olursanız, o kredi sayısı kadar bedava oyun kazanıyorsunuz ve o ayın ilk on kazananı MegAMIGA'da duyuruluyor. İşte geçen ayın ilk on kazananı:

1- SERDAR ÖZAKAR 92 KREDİ
2- MURAT YETİŞKİN 47 KREDİ
3- ERSEGÜN ERDOĞAN 45 KREDİ
4- SEZGİ KUYU 37 KREDİ
5- GÖKHAN İKRAMİYE 36 KREDİ
6- METİN ÇAKIR 33 KREDİ
7- BARIŞ ÇAKIR 31 KREDİ
8- FİKRİ EKŞİOĞLU 30 KREDİ
9- SERKAN ÖNER ve KIVANÇ HELVACI 29 KREDİ
10- İSMET KILIÇ 26 KREDİ

%100 AMIGA

A500 OYUNLARI

* *Behind the Iron Gate*
* *Doman*
* *Turbo Trax*
* *Cytadela*
* *Player Manager II*
* *Tactical manager II*
* *Project Battlefield*
* *S. Street Fighters II*
* *Time Keepers*
* *Boxing Masters*
* *Zeewolf*
* *Rally Championship*
* *In the Dead of Night*

A1200 OYUNLARI

* *Reunion*
* *Taekwando Masters*
* *Lıtıl Dıvıl*
* *Rockets*
* *Guardian*
* *Gloom*
* *Alien Breed CD-32*
* *Formula One (HD)*

* *AMIGA disket, joystick, Disket kutusu ve Tüm malzemeler.*
* *Her türlü yeni AMIGA programları.*
* *AMIGA yedek parçaları ve bakımı*

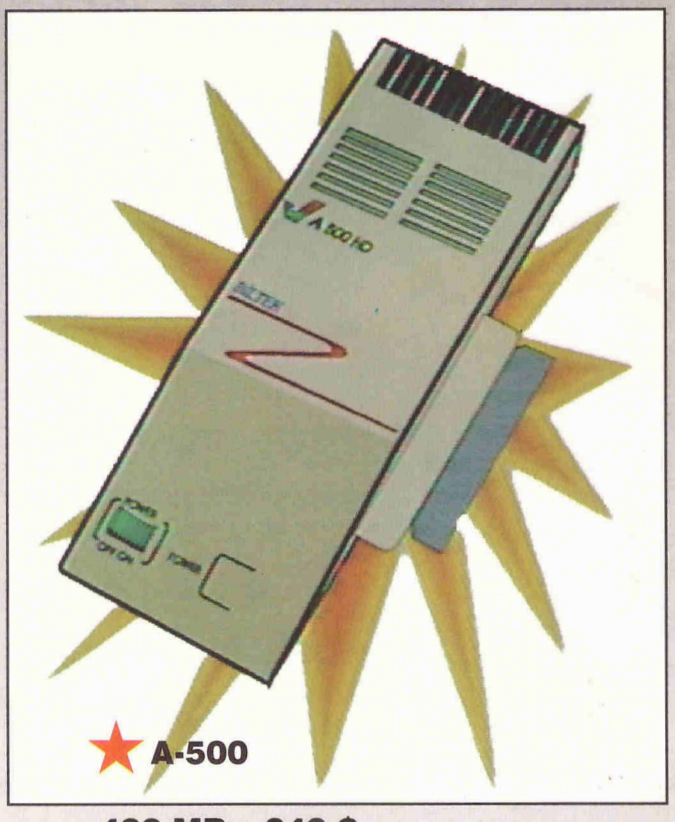
ADRES: Mehmet akif cad. 4.sokak, no:38
ŞİRİNEVLER - İSTANBUL
TEL: 5517527 FAX: 551 75 27

BİL-TEK' ten

AMIGA'cılara HARD DISK'ler

★ **A-600 - 1200**

-420 MB= 290 $
-540 MB= 350 $
-850 MB= 395 $
-1080 MB= 440 $



★ **A-500**

-420 MB= 340 $
-540 MB= 400 $
-850 MB= 485 $
-1080 MB= 580 $

★ **A-600-1200 : 4 MB Ram, 4 MB Ram + 28 Mhz, 40 Mhz, 50 Mhz Turbo Kartlar.**

★ **A-500-500 P : 512 Kb, 1 MB, 1.5 MB, 2 MB Ram Kartlar, 3.5 - 5.25 Drive'lar.**
RF Modülatör, Sound Samplers, Midi, Amiga Action 3.P
Kick Start 1.3 - 2.0 Rom ve diğer tüm yan ürünler.

★ **Arşivciler : Disket stoğuna son! İstediğiniz kapasitedeki HARD DISK Back-up Sistemiyle dilediğiniz kapasitede arşiv imkanı.**

★ **Amiga ve Commodore'larınızı istenilen özelliklerde PC'lerle yenileyin.**

Bakım - Servis - Tamir
Tüm Tüketim Malzemeleri

B İ L TEK

BİLGİSAYAR TEKNİK ELEKTRONİK MAMÜLLERİ
TİCARET LİMTED ŞİRKETİ

Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No:106
34710 Bakırköy/İST. Tel: 583 14 90 Fax: 583 42 37